「新世紀エヴァンゲリオン」
コンセプトデザインワークス

Newtype EVA BOOK

# それをなすもの



いま明かされる
「新世紀エヴァンゲリオン」の
デザインの数々…!!

メカデザイン
山下いくと

美術設定
きお誠児

「新世紀エヴァンゲリオン」
コンセプトデザインワークス

Newtype EVA BOOK

# それをなすもの



山下いくと
きお誠児

「新世紀エヴァンゲリオン」
コンセプトデザインワークス

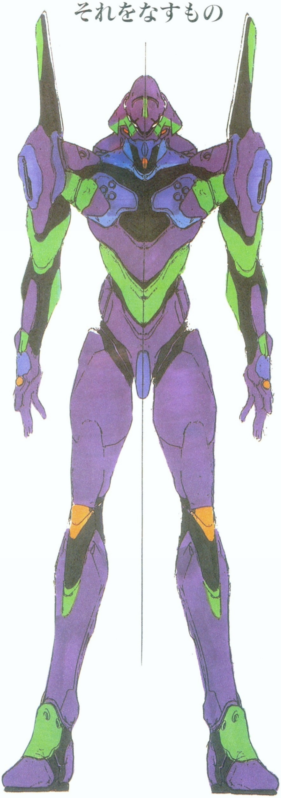
Newtype EVA BOOK

# それをなすもの




山下いくと
きお誠児

# NEON GENESIS EVANGELION
# CONCEPT DESIGN WORKS
## それをなすもの



IKUTO YAMASHITA　SEIJI KIO



# NEON GENESIS EVANGELION CONCEPT DESIGN WORKS


ILLUSTRATIONS…………4

CONCEPT DESIGN( I )…………17

ORIGINAL STORY( I )…………71
TV LAST SCENARIO PROT
～PROT NO YOUNA MONOTACHI

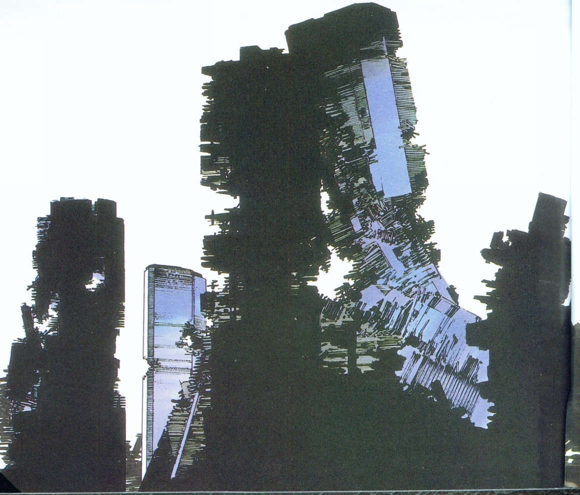
ORIGINAL STORY( II )…………74
ANOTHER MOVIE EPISODE
～KANATA NO MACHIBITO

CONCEPT DESIGN( II )…………85

GUESTS PAGE…………112
HIDEAKI ANNO
YOSHIYUKI SADAMOTO
KAZUYA TSURUMAKI

SPECIAL TALK…………113
IKUTO YAMASHITA
SEIJI KIO

TOKI NO HAHEN…………119



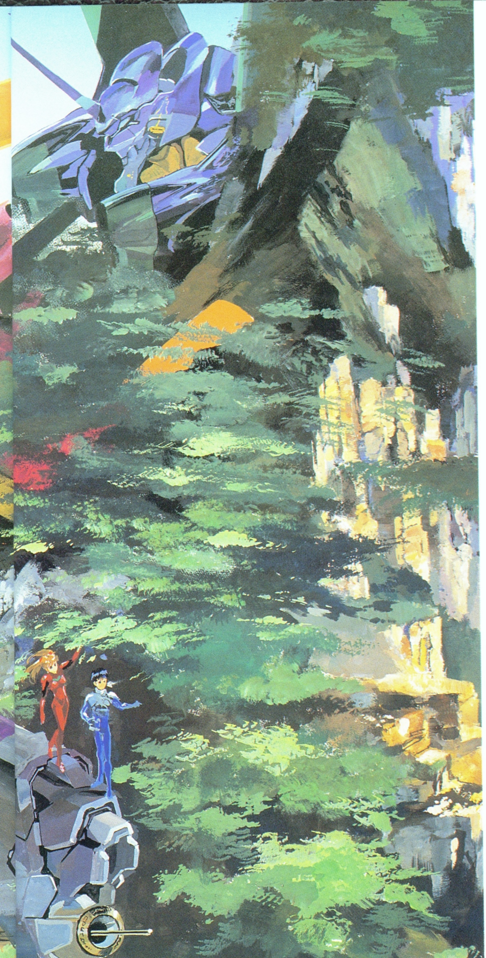
# MODEL of FSX



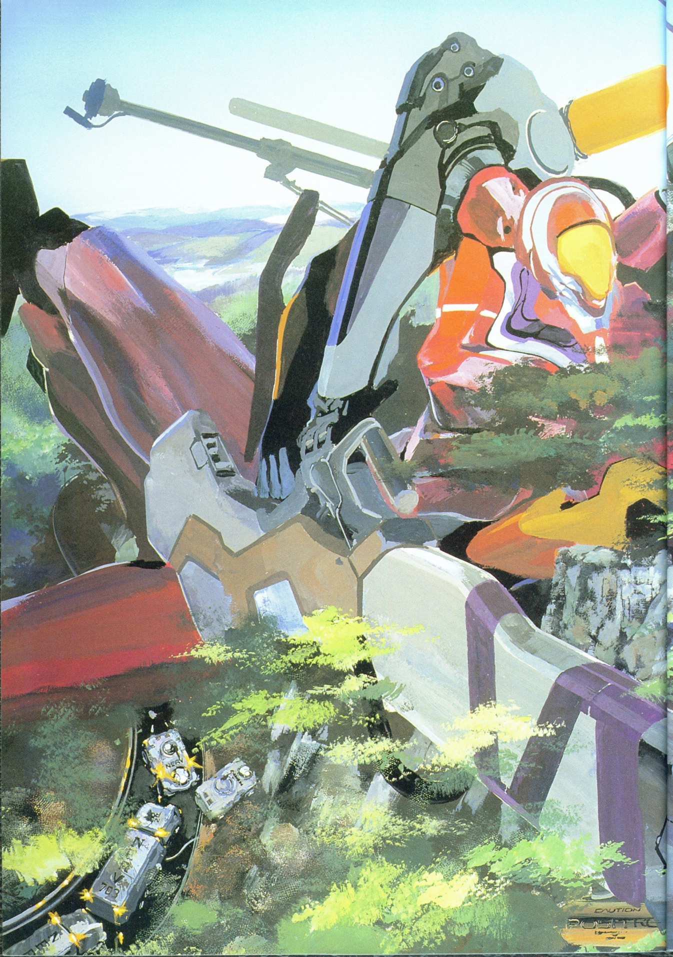

そのすべての内容が、この本の一部に移行、変異した同人誌「BP EMISSION」の表紙に使用したイラストです。EVAの技術は矛先が使徒に向く分にはいいのですが、他国にとっては脅威であり、他国の衛星から常時、保有数がわかるように開放型のケージもいいかもねェ、などと思ってます。

# EVA:

# 遥かに望む敵を〜



LD-BOX用のイラストです。山を盾に第五、六話の敵のようなやつ相手に狙撃の姿勢の02ですね。


CAUTION
POSITRO





Windows95用ゲーム「鋼鉄のガールフレンド」宣伝用のイラストです。いくらかはショッキングな絵にしたかったので、EVAには踏まれてもらいました。ゲームそのものは山下家のパソコンではロースペックすぎて、しぇんしぇん遊べなかった、とゆー経緯もありました。ちょっとくやしい。





この女性型のEVAは、あくまで私の個人的な解釈に基づいたものであり「中身が主人公のかーちゃんだってんなら、こういうのもありか」という考察でカラーで描き下ろしたものです。

# MEGAMI SYOURAI
# 雌神招来




# 着ぐるみなればこそ

「ニュータイプ100%コレクション」表紙イラストの彩色見本です。これはそのコピーを原稿にしているので再現性が低くてごめんなさい。完成稿はセルハーモニー処理の世界では非常に有名な方の手によるものです。比較してみると、照り返しやリフレクションの概念が私と逆だったりして興味深いです。

# 振り仰ぐ力
## OVERSPREAD

「月刊ニュータイプ」表紙イラスト（96年1月号）の彩色見本です。こういったバックの白い絵を描くと、同じように塗っているのに背景の白が妙にまぶしくなるのが私の特徴。ハイライトにブラシを使わないのは、質感よりも巨大感を優先させたためです。



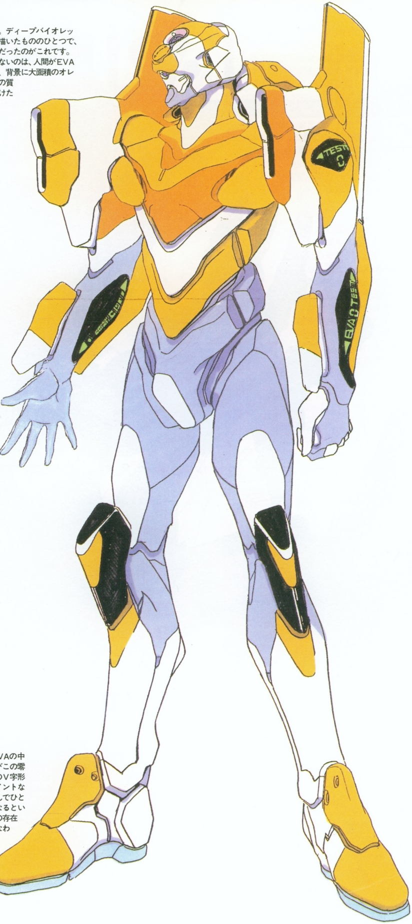
# それをなすもの

この本のタイトル「それをなすもの」は私、山下と、きお氏が協同編集した同人誌「それをなすもの　EVA SHADOW WORKS」を冠する文字群から、そのまま移してきたものです。このイラストは、その同人誌の表紙を飾りました。こっちの「それをなすもの」は、そっちの「それをなすもの」の内容を200%増しでカバーしているので安心して下さい。



# EVA 00

P１：初号機の色指定。ディープバイオレットをベースに、何点か描いたもののひとつで、当時いちばんおススメだったのがこれです。首の回りのオレンジがないのは、人間がEVAの肩あたりに立つとき、背景に大面積のオレンジが存在すると、その質量感が薄くなるので避けたかったわけです。



P15：零号機の色指定。すべてのEVAの中で、いちばん最初に色が決まったのがこの零号機。初号機の色指定同様、おなかのV字形のひとつが色違いなのがチャームポイントなのですが、同じパーツがいくつか並んでひとつだけ色違いなのは※色パカの原因になるということでボツに。しかし、EVAはその存在の本質を見せるようにすべて警戒色なわけで、零号機（改）の青白はいただけません。

※アニメのセル彩色ミスなどにより、一連の動作の中でキャラクターやメカの色が不自然に（パカパカと）変わっていくように見えること

LAND
CRUISER

# T•RIDEN•T

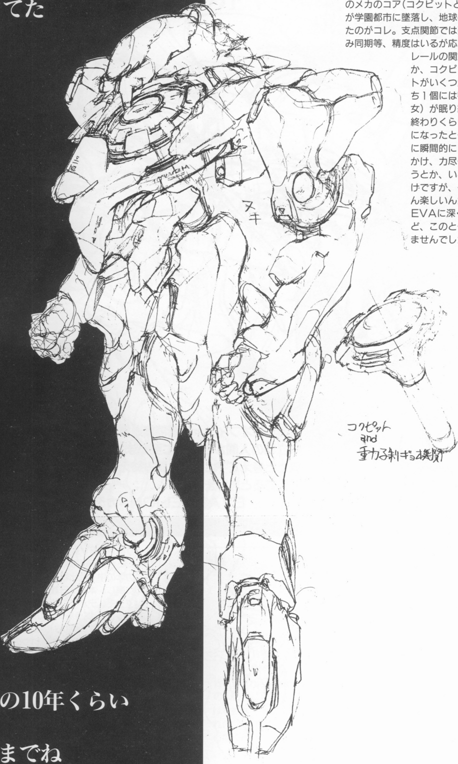
「震電・雷電」のカラーリング参考で、都市迷彩モドキです。ある意味、迷彩効果バッチリで、パッと見た感じ「何がなんやらわかんねえや」ふうになっちゃってますです、ハイ。色指定のオペレーターさんは、さぞかし困っちゃったことでしょう。



## どこが機体で どこが手足？

# 20世紀末には、人間、
# 宇宙に出てると
# 思ってた

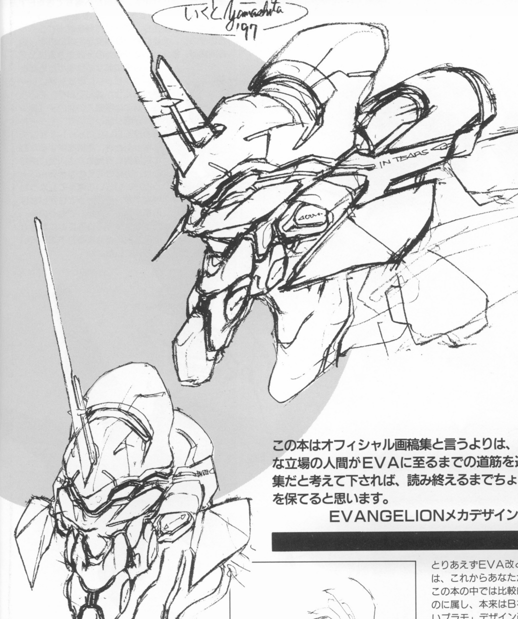
私、山下いくとはEVAの企画に最初から参加していたわけではありません。当時、ガイナックスから伝わる情報はまだまだ断片的なもので、巨大ロボット学園ものと聞いたと記憶しています。私は漫画家なので（というより、人のやっていることはなんでもおもしろそう）、そう聞いただけで「どんなのがおもしろいかしらん」などと、紙の上で思惑を巡らせます。宇宙から落ちてきたETのメカのコア（コクピットと書いてあるのがそれ）が学園都市に墜落し、地球の材料を使ってつくったのがコレ。支点関節では強度が出ないので、歪み同期等、精度はいるが応力の分散できるリニアレールの関節なのはそのためだとか、コクピットには放射状にシートがいくつか並んでおり、そのうち１個には宇宙人の女の子（美少女）が眠り続けていて、１クール終わりくらいにロボットがピンチになったとき、危機を脱するために瞬間的に目覚めて主人公に謎をかけ、力尽きてそのまま死んじゃうとか、いろいろ考えてしまうわけですが、そういうときがいちばん楽しいんだよね。でもその後、EVAに深く関わることになるなど、このときはまるで予想していませんでした。




# ほんの10年くらい
# まえまでね

# EVANGELIONではない

## IN TEARS




**この本はオフィシャル画稿集と言うよりは、オフィシャルな立場の人間がEVAに至るまでの道筋を連ねた戯言画集だと考えて下されば、読み終えるまでちょうどいい温度を保てると思います。**

**EVANGELIONメカデザイン：山下いくと**




とりあえずEVA改と称するこの機体は、これからあなたがページをめくるこの本の中では比較的、最近描いたものに属し、本来はB社の「やたらでかいプラモ」デザイン改修用に準備したモデルです。プラモデルのほうは、ひどくレスポンスの悪い対応に泣かされたあげく、通告もなしに、いつの間にか「山下改修案」は立ち消えました。それでも従来デザインのままで、何のとどこおりもなくプラモデルが出たところをみると、段取りはすでに決まっていて、そこに山下の意見をくんでくれる隙は、果たしてあったのだろうか？などと思ったものです。

# これは本物のEVA

## 本物のEVAは劇中に存在することを この本に興味をもつ人なら、 すでに知っている




さて、これらの画稿は、すでにEVAのモデルがやたら数が出てたときであり、その山の中に埋もれてしまわないようにEVAと判別できるためのフォーマットだけを残して全部変えるつもりで描いています。病ました本人は（ナイス誤植！おれのワープロ！）もとい、山下本人は「なかなかイケてる、ふっふっふっ」などとほくそえんでいるのですが、世間様の反応も見てみたかったですね。

## ナンセンスだから存在しないのではない

# 存在すればどうする



EVAは
この一点においてのみ
面白いのだ



まだ山下の頭がEVA用に切り替わっておらず「大きな人間」というコンセプトを肯定的に考えていないころのもの。頭部を支える何本もの固定パイプがそれ。人間はあくまで人間のサイズでのみその形態を生かせるのであって、大きくした場合、たとえ体内の各器官が大きさに比例した強度をもっていたとしても、まるでお話になるまい、つまるところ「折れちゃうだろう、そりゃ困るよな」対策が、あのパイプだったりします。

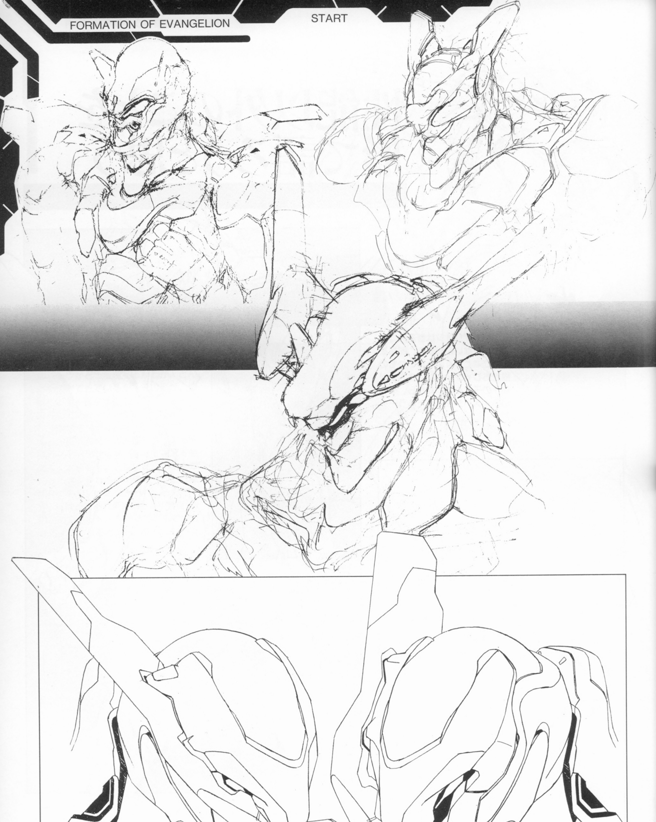



# STARTING CLAY





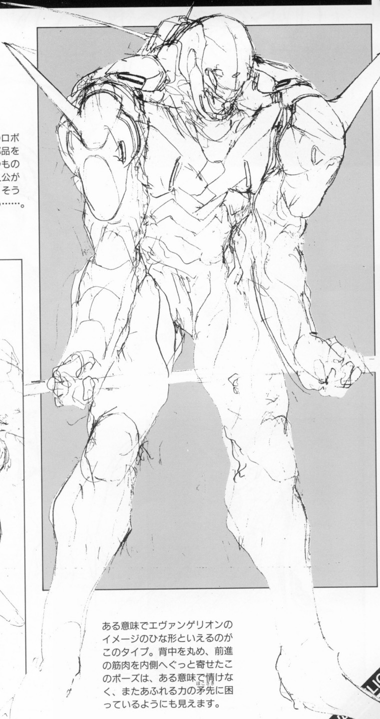
EVAの頭部に冷却水を満たす構造になっているタイプです。肩に乗ってるパーツが冷却水のタンク。冷却水の放出にともなって、プシュ～ッと肩のパーツの中へ沈んでいきます。コクピット（三方向のスリットの入ったトコロ）から頭へ向かっては、冷却モードになるとカプセル状に面一（つらいち）になり、その中を冷却水で満たします。私の勝手な演出意図では、初戦の勝利の後、やっと生きた心地を取り戻したシンジ君がふと、コクピットの後ろの窓を見ると、薄暗い液体の中でうごめく巨大な顔を見て「ウワ～ッ」てのをねらったものです。



# 性能以外のことを形で語ろうと思う



エヴァンゲリオンは普通のロボットじゃないんだから、部品を組み立てていくようないつもの描き方じゃダメかな。主人公が迷子の子犬みたいだから、そういうイメージはどうだろう……。

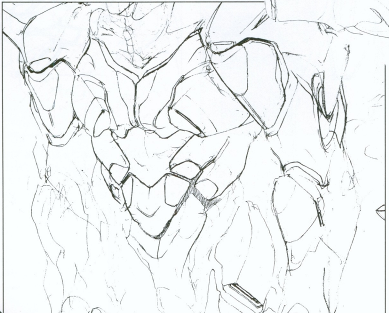




ある意味でエヴァンゲリオンのイメージのひな形といえるのがこのタイプ。背中を丸め、前進の筋肉を内側へぐっと寄せたこのポーズは、ある意味で情けなく、またあふれる力の矛先に困っているようにも見えます。

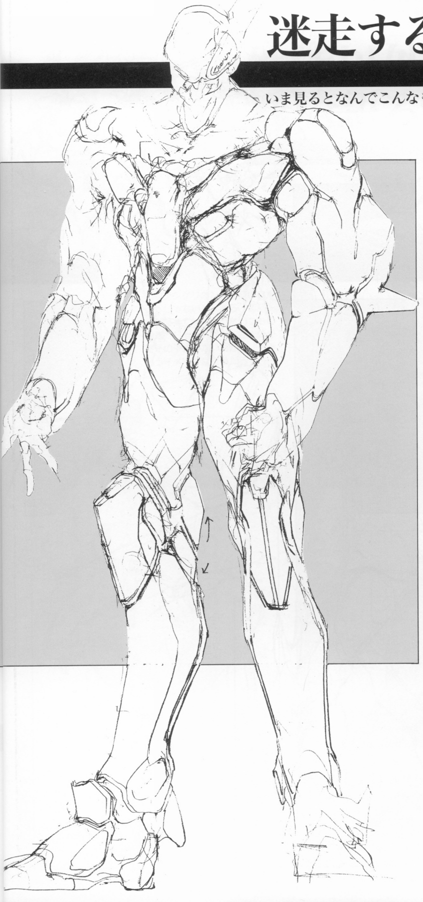


そろそろおわかりでしょうが、エヴァンゲリオンのデザイン作業はそれぞれのパーツがどう機能するかとか、どんな材質でできているか、その形が、機能にどう影響するかなど、およそ、メカものでは必ずつきまとう「性能(スペック)」というやつを「何か別の、それもずいぶん、主観的な何かが超越しちゃえる瞬間がある」のだなあ……ってことを教えてくれました。とはいえ、いままでのメカオタクなものの思考もやはり私の中にあり、せめぎあっているのですが、何はともあれ最終的に、私自身「口のあるロボット」を描いて平気でいられるようになるとは思いませんでした。



# 迷走する形態

## いま見るとなんでこんなもの描いたのかな



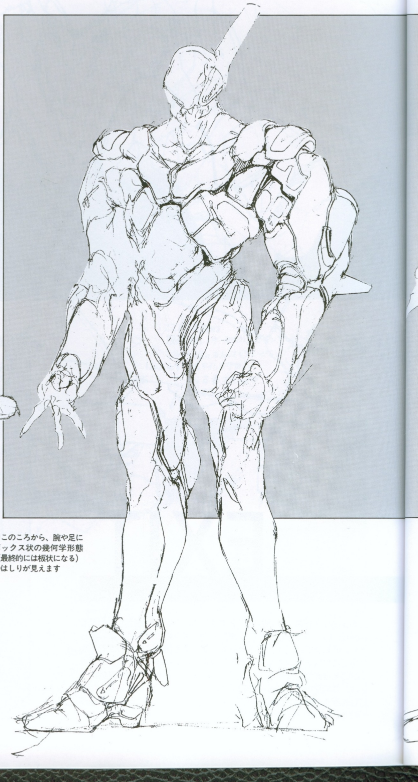


このころになると、全体のフォルムの変化はストップしてしまい、つまらないところばかりをいじり回していますね。何かもう、手を入れれば入れるほどヘンになっていく感じで、いわゆる“煮詰まっている”状態です。監督からは「シルエットを見ただけでそのロボットとわからなくてはダメ。ましてや、ほかの何かに似ているようでは、お話にならない」むねを事前に聞いていたにもかかわらず、このシルエットはどう見てもレイバー。こんなときにはそれまで蓄積してきたものを捨ててしまうしかありません。

エヴァンゲリオンは当初の案では、電池を背中に背負っている設計でした。棒型や板型の電池が監督によって考えられました（劇中で後に使用したものと似ています。いわく「ウォークマンの電池のような」これは監督の趣味です）。ですがただの電池じゃおもしろくないので、ここではフライホイールを2基、肩に背負わせました。回転するものがその姿勢のままじっとしようとする、いわゆるジャイロ効果が、腕を動かすときどう影響するか、なんてことは無視しています。







⬅このころから、腕や足にボックス状の幾何学形態（最終的には板状になる）のはしりが見えます

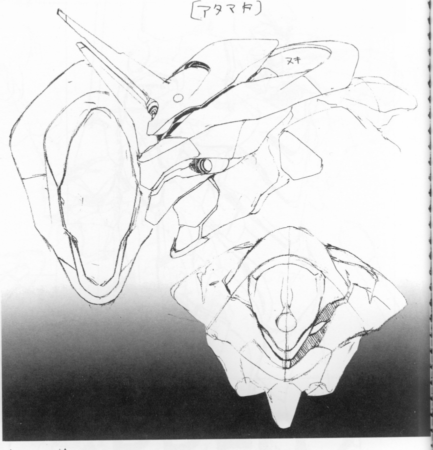
➡腕や足にもあるこの板状のものは、輸送時にレールをすべらせるパレットであり、空中発進時のパイロンであり、各種オプションをひっつけるマウントでもあり、戦闘時はすべての辺が線状に光を帯びる全周囲型の刃ですが、実際は神経パルス等を観測するための端子ソケットで、断面は体を中心にして放射状に配線がうめられています。格納室には、この板の型に合う動く壁が何枚もあり、格納中はメカの壁にうまった化石のようになっています




# EXIT

すっかり煮詰まった状態を打破するために、なんかもう「描いてて楽しいのは自分だけ」ってな感じのデザインに逃げることにしました。それまでのアイデアを東京のスタッフと詰めていたわけですから、これはお手つきなのですが、結果的に、いまのエヴァンゲリオンのもとがひどくあっさりとできてしまいました。スタッフの方々は、このデザインで詰めていくことを許してくださいました。しかしながら、自分では確かに気に入った形でしたが、このときは、これでOKが出るとは思っていなかったのです。

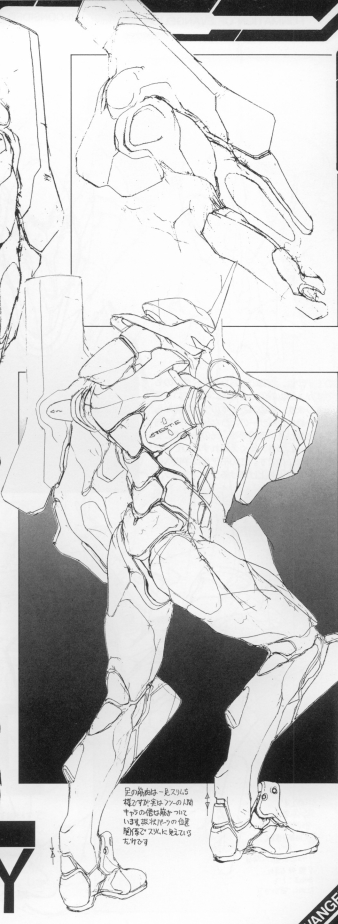





このモデルは、ご覧のとおり01ドタマのもとですが、形以外のことで気に入っていることがあります。額の穴、2本のツノの間から常に、か細いレーザーのような光線を天に向けて放ち続けているのです。光の先は常にテレビフレームの外、ゆくえ知れずなのですが兵器ではないのです。このモデルは宇宙へ向けて小さな灯火を上げ続けるファンタジックな機体です。



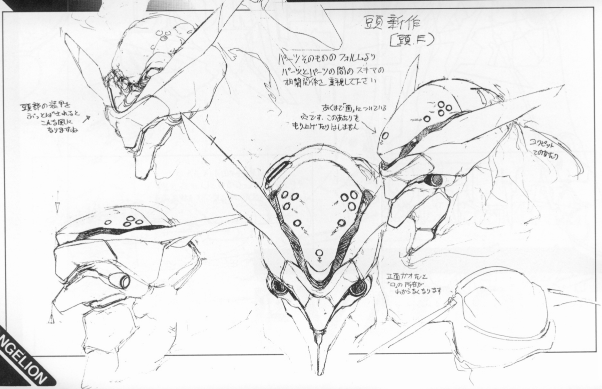



足の筋肉は一見スリムな
様ですが実はフツーの人間
キャラの倍は筋がついて
います。板状パーツの位置
関係でスリムに見えている
だけです

# BODY


[アタマ G]

# PRE02


頭新作
[頭.F]
パーツそのもののフォルムより
パーツとパーツの間のスキマの
相関関係を重視して下さい
頭部の装甲をぶっとばされると
こんな風になりますね
あくまで「面」についている
穴です。このあたりを
もり上げたりはしません
コクピット
このあたり
正面カオだと
「口」の所在が
わからなくなります

# TITLE

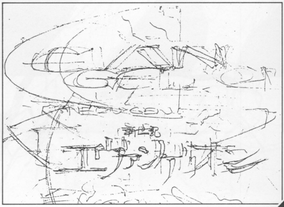




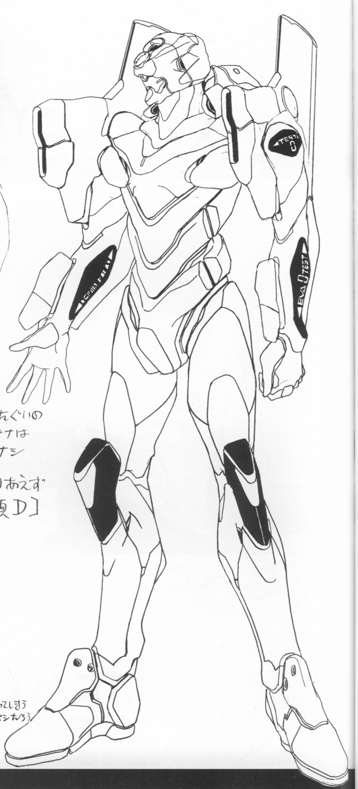








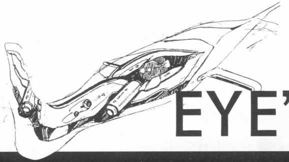

電磁波アンテナ その1
(振動～電波周波帯)
電磁波アンテナ その2
(光～放射線 周波帯)
耳・ツノのたぐいの
アンテナは
一切ナシ
とりあえず
[頭D]
アゴを ヘルメットガード状に
すると とたんに ロボコップになってしまう
それよりは ガンダムあごの方が マシだろう


TEST 0
EVA 0 TEST


ロングだったら
この程度までの
省略は
できると思う
こーゆーのも
あったけどね。
また めんどくさいとか
言われそーだから やめた

# EVA00

➡眼球の発達を促すために、いろいろな装置が集中しています。瞳の方向に向かっているシリンダーは、目に探査針を打ち込むためのものです



# EYE'S



# HEAD

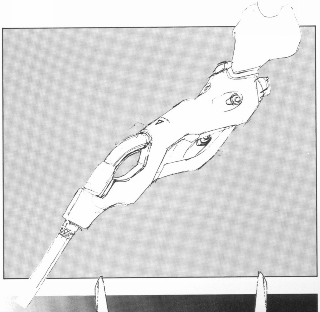


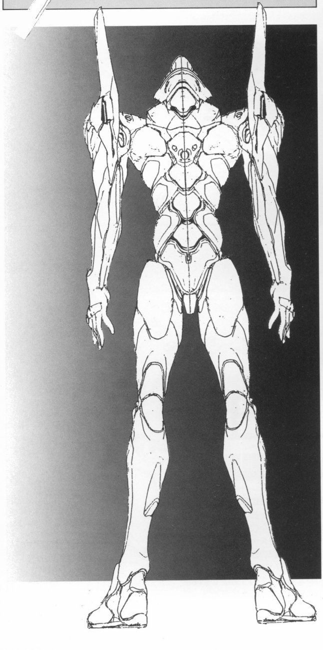
頭は、ひとつ前のものでほぼ本決まりだったので、ちゃんと清書し直しただけです。口のキバのような表現は、この後ガイナスタッフによってなされました。口の両側の楕円形のものは、第弐話においてEVAに瞳が誕生するまでのアーマー本体の目で、広域帯をカバーするCCDのような複眼です。

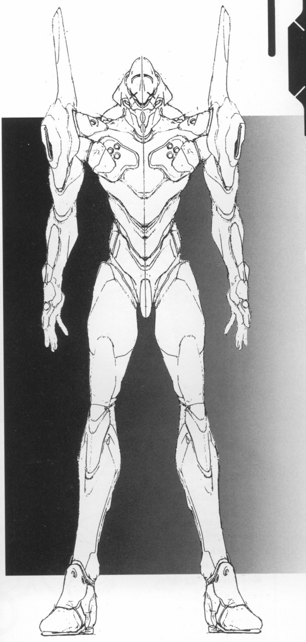


頭の内側ですが、ここではまだ口が開くようにはなっていませんね。内側はつるつるの金属のテープ状のものがヘンな幾何学模様をつくっており、じかに頭に張り付く端子となっています。当初の案ではヘルメットの内側全体から、針麻酔のような端子が、それこそ剣山（けんざん）のようにジャキーンと生えてきてEVAをコントロールするつもりでしたが、痛そうですね。とはいうものの、EVAのアーマーはそうやって体に引っ付いているんですけど。

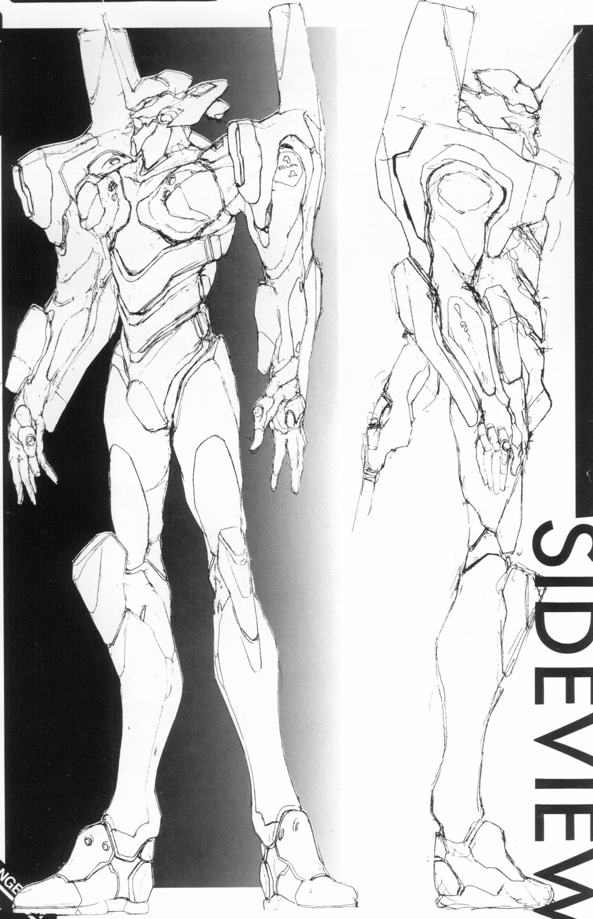






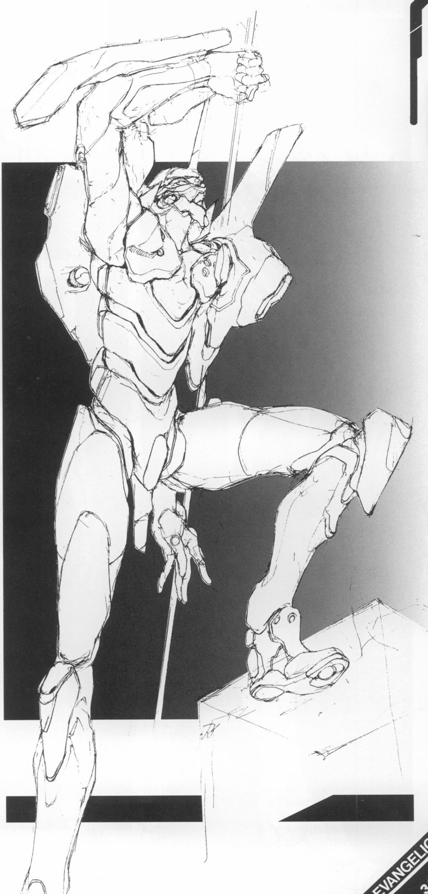


アニメーターの方々が描くと、不思議とEVAはエイリアンのようにスレンダーになってしまいます。これは私が描いたEVAそのものが騙し絵になっているのだから仕方がない面でもあります。EVAそのものはわりと筋肉質で逆三角形の体型なのですが、プレート状のパーツのおかげで、痩せて見えるのです。アニメの体型もなかなかかっこいいのだけど、模型になるとちょっと怖い。だって痩せた手足がまるで、モズが木に引っかけていったカエルの干物みたいなんだもの。せっかくいただいたガイナのガレージキットにしても、どなたかモデラーさんが一生懸命作ってくださったんだろうに、箱を開けただけでトリハダたっちゃうのでありました。



# SIDEVIEW

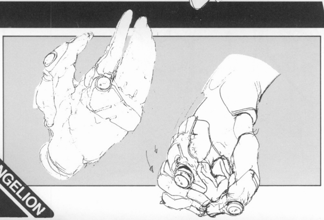
# CREATURE OF SOUL



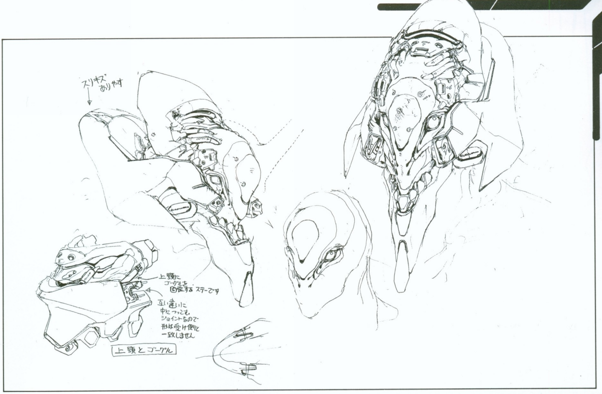
アニメの中では、EVAの肩パーツは
固定されていて動きません。しかし、
ある意味であれは正しい選択だと思い
ます。というのは腕といっしょに肩パ
ーツが動くと、描きにくいばかりか、
角度によっては上半身のイメージがま
るで変わってしまうのです。



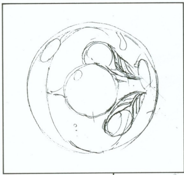
# EVA 01

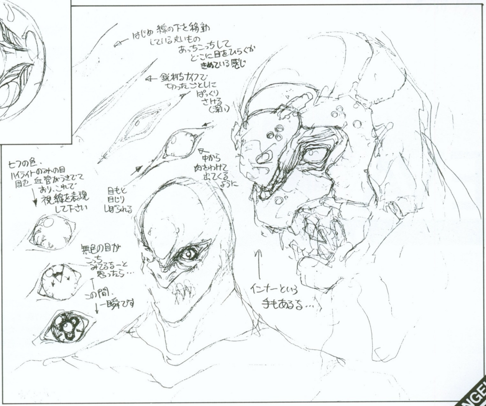


後述する０２でも、この楕円形のパイロンの機体がアイデアとして存在します。この型は、格闘戦時、超々近距離での核攻撃を想定したものです。すなわち、EVAが目標に取りついた後、EVAの口のあたりから発射された反応ペレットに向かって、両肩より高出力のレーザーがペレットを狙い撃ちして核爆発。周辺地域には被害甚大ですが、EVAはATフィールドで平気ってな、悪魔的な攻撃シークェンスのための装備です。




# それは人であって人でないものの かりそめの形






EVAの素体は記述にもあるとおり、ドロ人形のような感じです。第弐話で瞳を見開いたのは、必要だから獲得した、それまでなかったものがその部分の組織が変化してできたと考えてください。









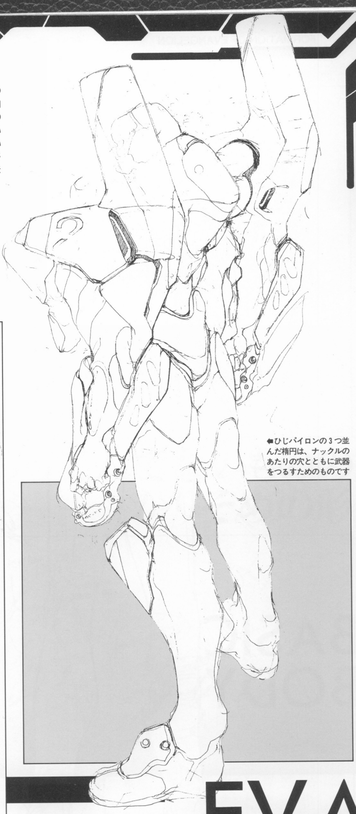
◆背骨の一部は人工骨におきかえられ、結果的にあまった骨は、どっかのホールにかざってあるわけです。デートの話で「解体記念碑の前で待ち合わせね」とかアスカ嬢が言うと、シンジ君は「そんなキモチの悪いモンの前、ぜったいイヤ」とかゆーわけっすな

# BASIC BODY

どうも血の匂いがつきまとうEVAですが、もともとは深いブルーであり、淡く光るターコイズの血を流す青い巨人でした。これは当初、テレビでの大量の流血シーンは問題なのでは？と思われたからです。ただ私の中では、いまだにEVAはブルーであり、人体解剖人形のようなストレートなイメージからは縁遠いものです。

いまとなってはEVAより頑丈なものってなんだろうってな感じですが、山下はロボットの手はデリケートなものという考えと、０２は特に実戦型ということもあって、右の図はどつき合い型、左のものはレールガンなどを、じかにマウントする形で、とにかく手をU字形のものでガードしています。



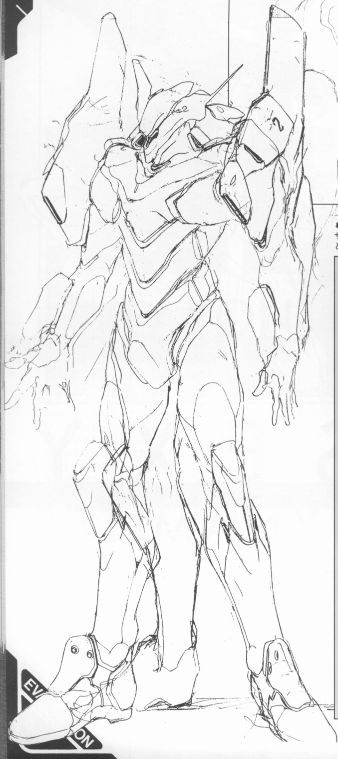


⬅ひじパイロンの３つ並んだ楕円は、ナックルのあたりの穴とともに武器をつるすためのものです

# EVA 02

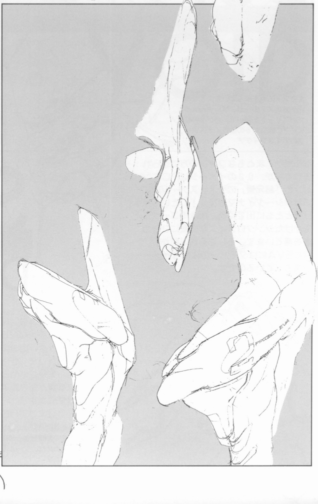
EVA０２は実戦型で設計された初の機体ですが、シナリオ上だけでなく、形のうえでもいちばん洗練されたEVAといえるでしょう。両肩のパイロンはスリムになり、ボディの形状におさまりのいい頭をつけてますから。その分、０１のようなカリスマや狂気はなく、主人公機にはなれません。

情けない話ですが、０２の肩パイロンが０１のものと違うのは、山下が描き方を忘れてしまったからです。しかもそのとき、東京に呼ばれて作業していたものですから慌てましたね。その場ででっちあげたのが０２の肩です。





⬇楕円型パイロンは０１でも考えたのですが、漫画のほうのデザインワーク（特に「ダークウィスパー」の潜水艇パープル）と似てくるのでやめました






⬆カブトの緒をかんでいるような口元がおススメの一品。ゴーグルタイプのスリットが開いて、カブトの緒タイプの顔になるのはガイナスタッフのナイスアイデア



なんだか、まともなファンの方に怒られそうですが、02のイメージはPCエンジンの「超兄貴」のラストステージ前に「セクシ～ダイナマ～イッ！」というかけ声とともに出てくる、競泳用ゴーグルをかけたシンクロナイズな兄貴にひらめきを得ています。そしてそれ以前から、常にEVAにはダイバーのようなイメージをもっているのです。

# SEXY DYNAMITES



⬅➡結果的にはなくなりましたが、01の頭部からの流れをもたせるために、テールをいじり回してます

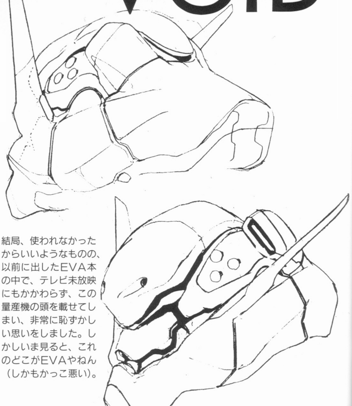


# WEAPON

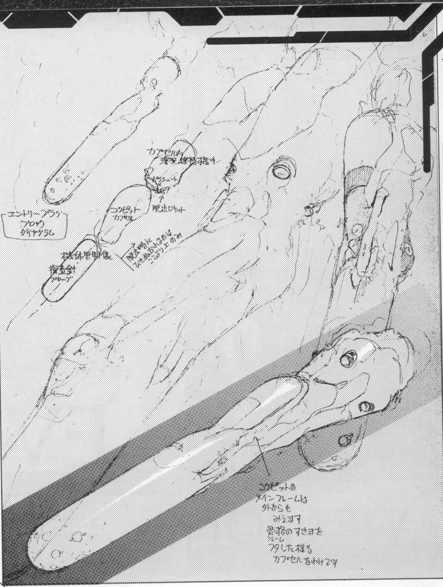
ロンギヌスの槍（やり）：人類が生まれるまでに非常に高度なテクノロジーをもつ先史文明が地球上に二相存在し、最初の文明がEVAを造ってそれが原因で滅び、次の文明がロンギヌスの槍をつくってEVAを封じ込めに成功、後に何者かがEVAを復活させたときの対抗策、いわば全自動の安全装置として使徒を眠らせた。当事者間でも、すでに話が暴走しているいまとなってはどうかは知りませんが、これが企画会議のとき決められた設定。ただの槍では芸がないけど、究極の技術らしくシンプルを旨（むね）とし、帯状の金属をひねっただけにしました。これはもともと対EVA用の火器の砲身で、通常、ゴムひもをビヨ〜ンと延ばしたような環状のもので、そのリングの中に空間を折り曲げるかたちで莫大なエネルギーが封じ込めてあります、見えないけど。EVAが近づくと帯は鋭角にちぎれ、ひねりが入ってバレルを形成し、槍を打ち込んだときに滑り出てゆく弾体がいちばん下の輪の中に生まれます。

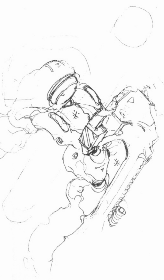



# EVA03 VOID



結局、使われなかったからいいようなものの、以前に出したEVA本の中で、テレビ未放映にもかかわらず、この量産機の頭を載せてしまい、非常に恥ずかしい思いをしました。しかしいま見ると、これのどこがEVAやねん（しかもかっこ悪い）。

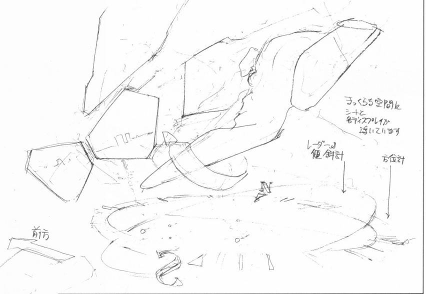




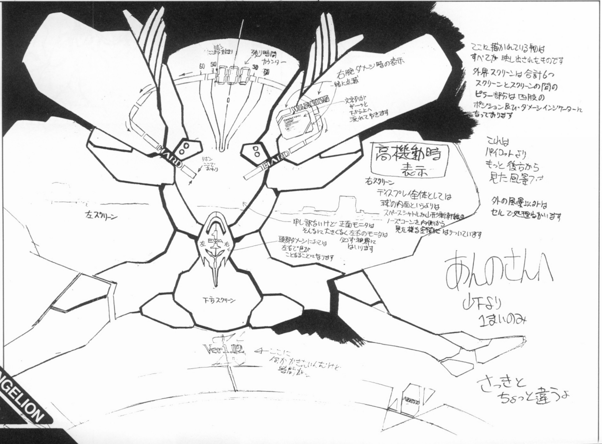

⬅このとき初めて「精神汚染」というコトバを使ってみましたが、EVA語のひとつになっちゃいましたね




まっくらな空間に
シートと
各ディスプレイが
浮いています
レーダー＆
傾斜計
方位計
N
前方



# VIEW


残り時間
カウンター
右腕ダメージ時の表示
WARNING
文字列が
ザーっと
下から上へ
流れてゆきます
HARD
HARD
高機動時
表示
右スクリーン
ディスプレイ全体としては
球の内面というよりは
左スクリーン
頭部ダメージによっては
左右で色が
ことなることになります
必ず視界に
はいります
下方スクリーン
Ver1.02
←ここに
何かかきたいんだけど
時間が…
ここに描かれている物は
すべてが映し出されたものです
外界スクリーンは合計6つ
スクリーンとスクリーンの間の
ピラー部分は四肢の
ポジション及びダメージインジケーターに
なっております
これは
パイロットより
もっと後方から
見た風景です
外の風景以外は
セルで処理ねがいます
あんのさんへ
山下より
1まいのみ
さっきと
ちょっと違うよ



エントリープラグ案のひとつ、変形ティアドロップ型で、決定稿のように円筒の中を移動するわけではなく、こういう形のシェル。ズバリ言うと決定稿よりよほどまとまりがよい。ボツの理由もきわめて明快で、パイロットの右前方と左前方をピラーが（と言うよりはパイロットを体圧から保護するためのフレームなんですが）邪魔して、キャラが見えない角度が生じて演出上困るとのことです。





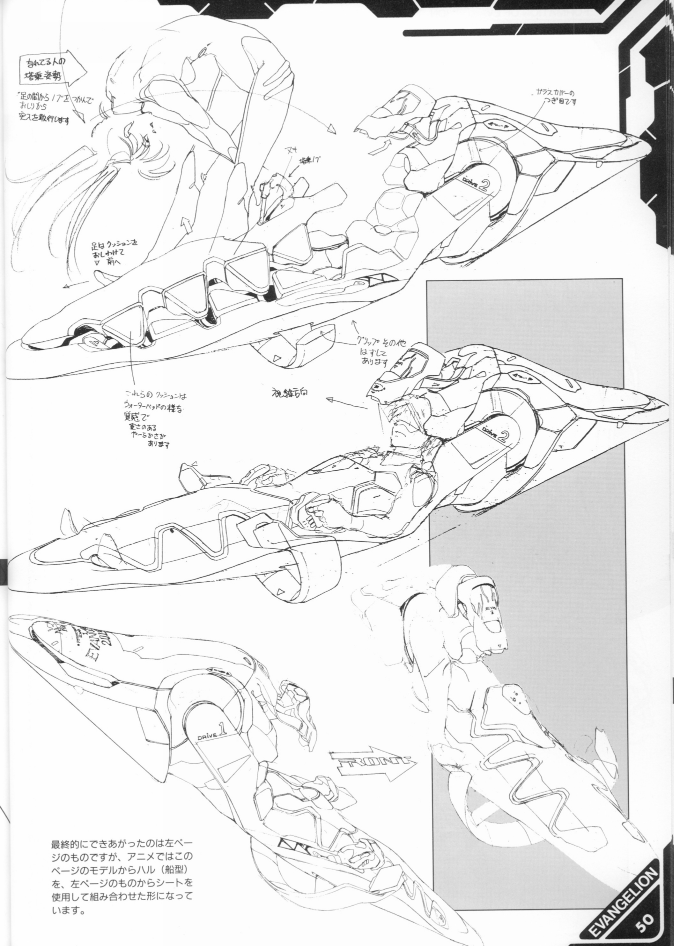
それはそうと、こういうコクピットどっかで見たな〜と、いま考えるに、昔、きお氏が描いた「ロボクラッシュ」のコクピットがこんな感じでした。ちなみに足元の球体は、特殊なミラーで内側をコーティングした、がらんどうの玉です。EVAの中はEVA自身の精神波も乱れ飛んでいるのですが、任意の角度で球体に飛び込んできた波はミラーで反射され、外には飛び出せず光となる（きお「なんでやねん」）（山下「聞くな！」）。その結果、いろんな角度の光が不思議な立体をつくり出すのです。要はEVAからのフィールドバックを光信号として取り出すカプラーなわけ。シンジ君がうっかりこれを開けちゃって、後で誰かに「ヒトの心の形ってさ…いや……なんでもないよ」ってなふうに……。

# たましいの座



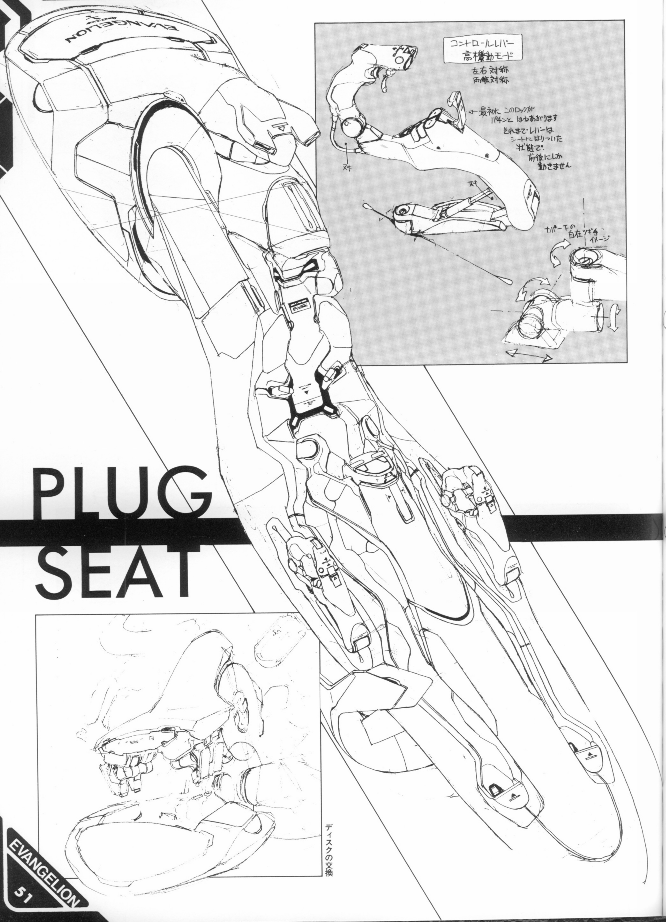






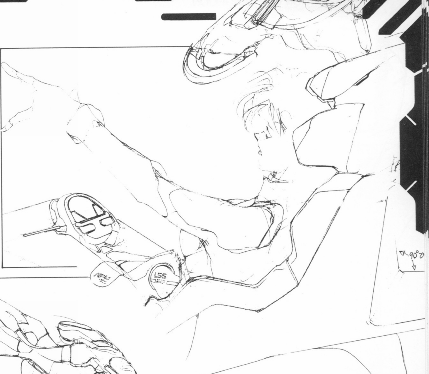

最終的にできあがったのは左ページのものですが、アニメではこのページのモデルからハル（船型）を、左ページのものからシートを使用して組み合わせた形になっています。

# PLUG SEAT




ディスクの交換

そもそもコクピットは胸にあった。初期案のものがガンダム調に胸がでっぱっているのはこのせいだ。庵野監督が述べるところの胸の条件として「コクピットがあること、胸板を薄くすること」の2つがあったが、そりゃムリだと思った山下は例によってのワガママで、背中のど真ん中、脊椎を通すことにして事後承諾を得てしまい、あまつさえエントリープラグとか、名称も勝手に決めてしまいましたとさ。でも設定冥利に尽きるのは、監督に向かってナマイキにもエンピツを持って「これがエントリープラグとするとですね、零号機からズバ〜ッと飛び出たプラグは天井ガリガリやって部屋の四隅をこうガンゴンやってですね、燃料切れになったところでパラシュートは開くのだけど間に合わないんスよ」とか申し上げたのが「うわ〜っ！　本当にアニメになってるぅ」ってのは、やはり贅沢なことです。



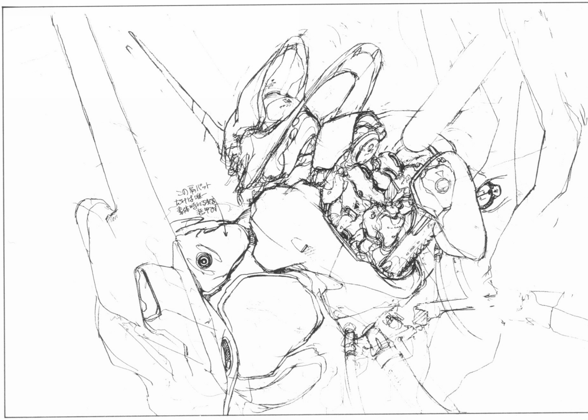


⬆シートデザイン用アスカさん人形

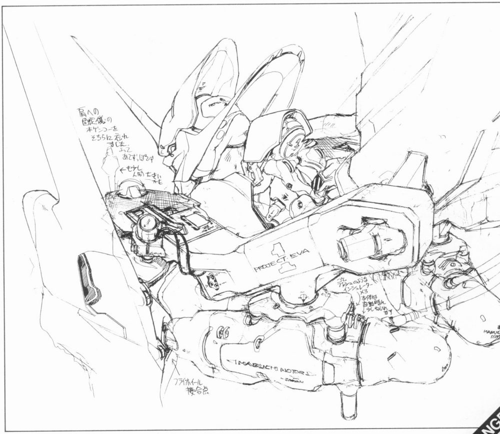



# VARIABLE SEAT

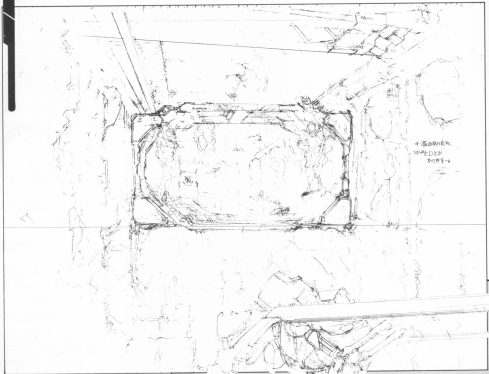



この肩パット

# ENTRY START

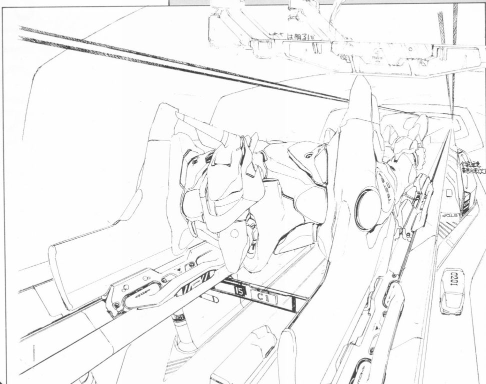

肩への
そちらに忘れ
ました。
←もう少し
かも
PROJECT EVA
1
ゴム
ブッシュのような
インシュレーター
×3
MABUCHI MOTOR
JAPAN
フライホイール
接合点

# CAGE





⬆ケージの名称は「ハンガーではピンとこないし」との監督に「飼育カゴのケージか、測定する意味合いからゲージにしよう」と申し上げたことに発しています



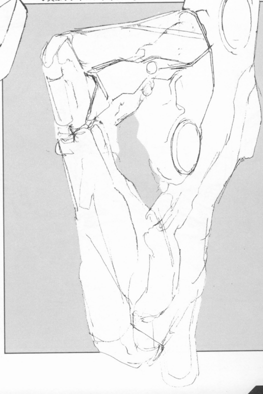

最初に考えたEVAのハンガーは、とてつもなく大きなものでした。小人になって両側に本棚のある空間を想像してください。EVAは1冊の本の高さくらいの身長です。EVAはそこをワゴンのようなものの中に吊られて移動します。本に相当するのは、いろいろな装備を型抜きしたように納めているパレットで、EVAはワゴンごと必要な装備のパレットの前まで移動します。本棚から本を引き出すように、両側の壁からパレットが出てきてEVAに必要な装備をするのです。下のほうはプールになっていて、ふだんEVAはワゴンごと底に沈められて冷却されています。

# GUN

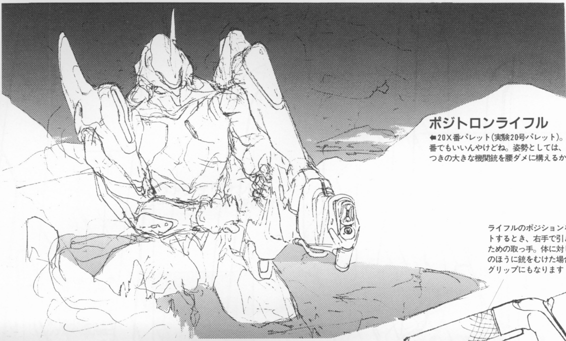
## POSITRON RIFLE




⬇実はポジトロンライフルもたためます



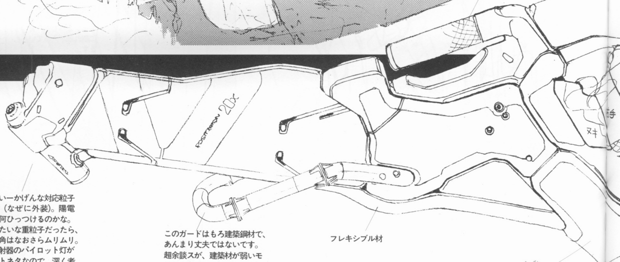
大きな銃を左側に構えて描いてしまうのは、山下のクセです。漫画は右から左へページが進行するので、誰かが銃を持つとその人影に銃本体が隠れてしまい、銃の知識のない私は本能的に左の構えにしてしまうのでした。発射する弾体はポジトロンなのですが、大気圏内で空気の分子にぶつからないよう(大気中で反応しないよう)飛んでいけるのでしょうか。それとも、極性が逆なおかげでライデンフロストしてしばらくは壊れずにいられるのでしょうか。もっともこの辺の宇宙では、ポジトロンはあっという間に崩壊してしまう不安定な物質です。



## ポジトロンライフル

⬅20X番パレット（実験20号パレット）。別に何番でもいいんやけどね。姿勢としては、肩ヒモつきの大きな機関銃を腰ダメに構えるかたち

ライフルのポジションをセットするとき、右手で引き出すための取っ手。体に対して右のほうに銃をむけた場合のみ、グリップにもなります



えらくいーかげんな対応粒子接着器（なぜに外装）。陽電子って何ひっつけるのかな。陽子みたいな重粒子だったら、この射角はなおさらムリムリ。火炎放射器のパイロット灯が単にモトネタなので、深く考えない。恐ろしい話、シナプスではムクのポジトロンそのまんま飛ばしてんだった

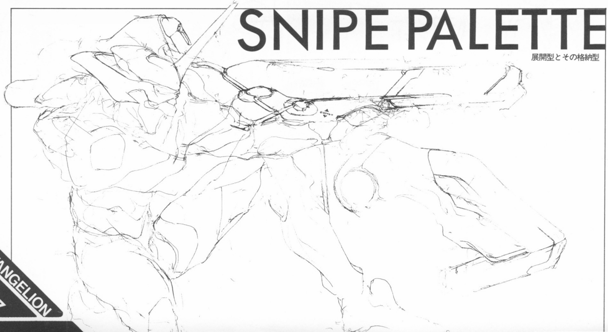
このガードはもろ建築鋼材で、あんまり丈夫ではないです。超余談スが、建築材が弱いモノでできてるわけでなく、建物用なので垂直方向以外の力にヨワイとゆーわけス

フレキシブル材

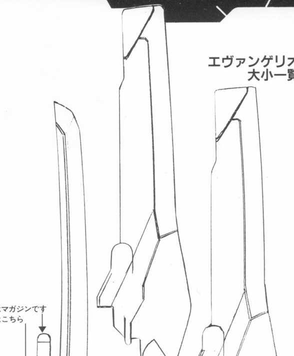
炭素（カーボン）フレーム

# SNIPE PALETTE

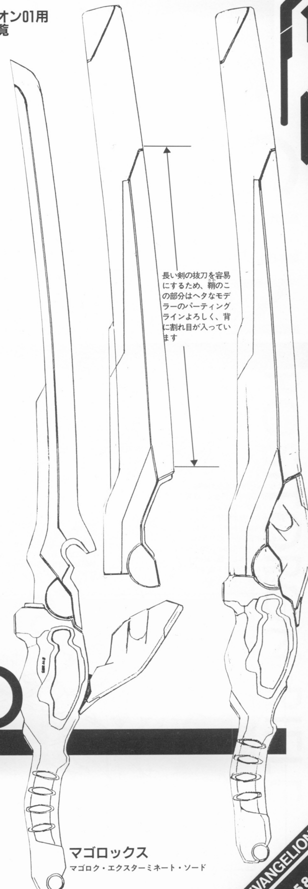
展開型とその格納型



## エヴァンゲリオン01用
## 大小一覧




カウンターソード



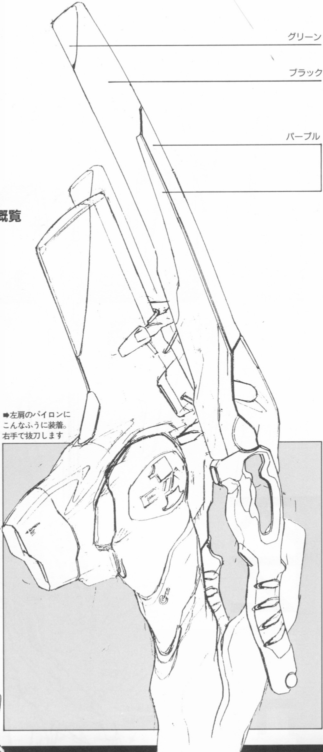

マゴロックス
マゴロク・エクスターミネート・ソード

# SWORD

「月刊ニュータイプ」で描いた、EVAが持っていた日本刀調の刀をその後、設定として起こしたものです。ガレージキットであのポーズをつくってくれたのもどこかの誌上で見ましたが、どうやら刀の両端がどうなっているのかわからず「苦労したぞ」ってな趣でした(オリジナル大いに結構)。この設定も'96年末に、あるモデルメーカーから、あるなら欲しいといわれて、さんざっぱら探したものです。

## エヴァンゲリオン01
## ソードパレット積載概覧



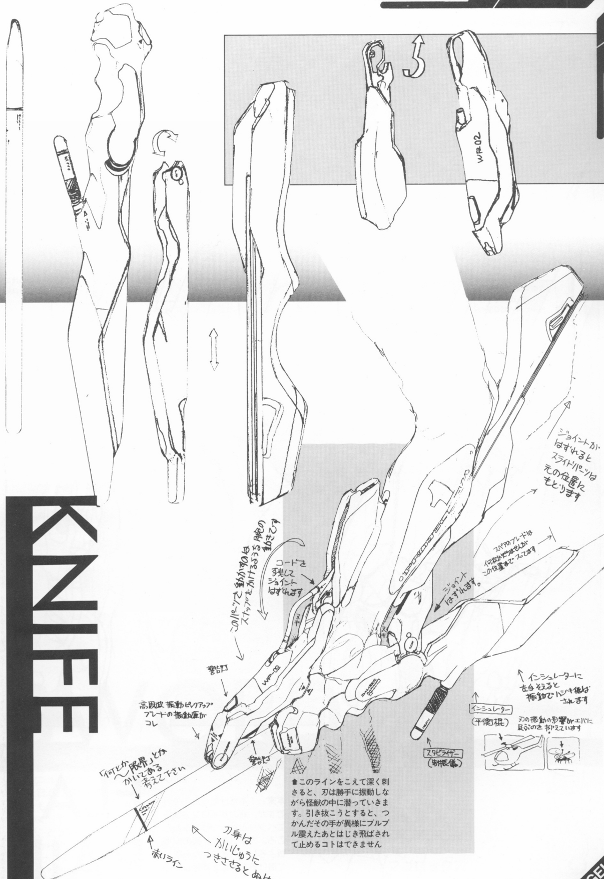



➡左肩のパイロンに
こんなふうに装着。
右手で抜刀します

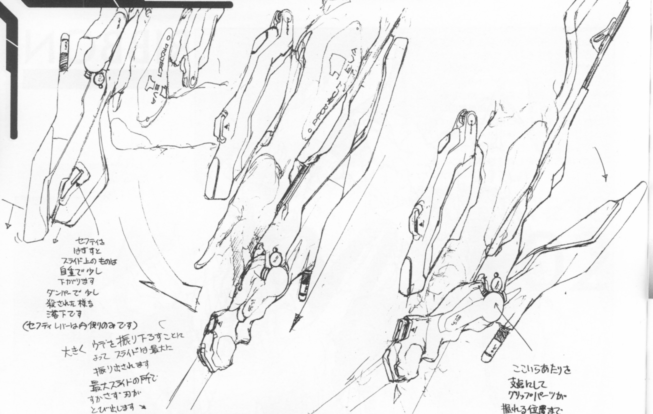
# FLAP RAIL

本来、１本だけだったこの刀ですが、肩のパイロンの後ろにペタッとくっつけてみたところ、カッコ悪く、翼の安定板よろしくパイロンから離して着けるために２本差しにしました。

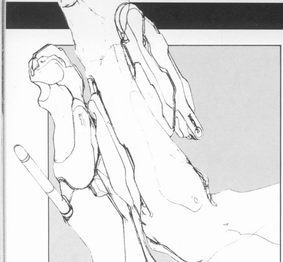
# KNIFE

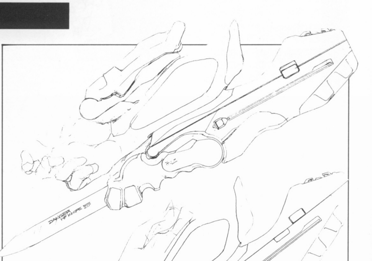



⬆このラインをこえて深く刺さると、刃は勝手に振動しながら怪獣の中に潜っていきます。引き抜こうとすると、つかんだその手が異様にブルブル震えたあとはじき飛ばされて止めるコトはできません




これはナイフのボツ案。テレビの中でも０１、０２の装備するナイフは、私の手によるものではありません。現実のものをそのままスケールアップするのは、おそらく監督の趣味でしょう。それにしてもこのナイフ、システムとしてはおもしろいのだけど、策士、策におぼれたデザインですね、ごちゃごちゃしてるし。ブレードは使い捨てで、敵に突き立てると抜けてしまい、そのたび、新しいブレードを繰り出します。



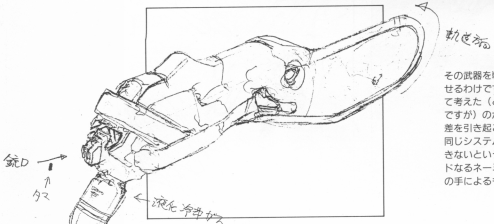


# RIBBON



単原子のリボンです。腕のパイロンを変形させたアタッチメントをつかって、肩のパイロンから一気に引き出します。アルミホイルのようなそれは、次の瞬間アタッチメント側に巻き取られています。腕を振った瞬間だけ見えるこのリボンは、間合いが短いのが難です。

## EVAにとって武器とは何か

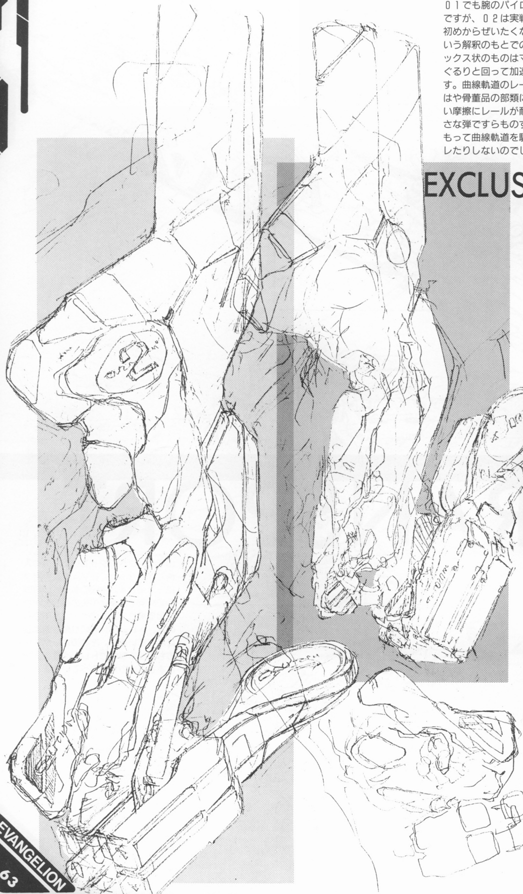


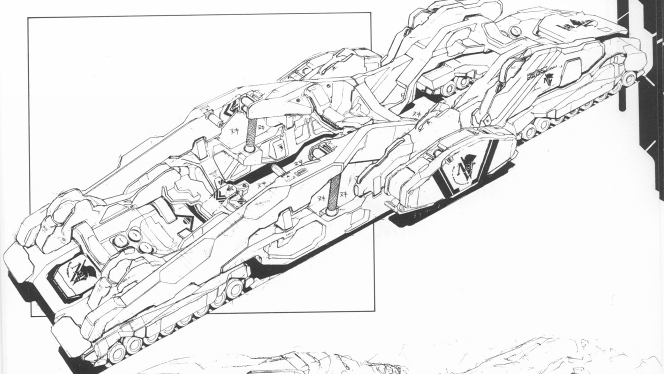

武器は企画段階から矛盾につき当たり続けてる問題のひとつです。なぜならEVAの持つ武器で敵が倒せるなら、その武器を戦車に積んでも、やはり倒せるわけですよね。苦しい言い訳として考えた（というわりにはお手軽なんですが）のが、なにかしら、空間位相差を引き起こすようなバリアがあり、同じシステムをもつEVAしか侵入できないというものです（ATフィールドなるネーミングは、ガイナスタッフの手によるものです）。

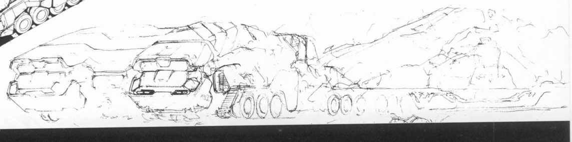
０１でも腕のパイロンを変えれば使えるのですが、０２は実戦配備型ということで、初めからぜいたくな兵器を持っている、という解釈のもとでの武器のひとつです。ボックス状のものはマガジンで、弾は後ろをぐるりと回って加速され飛び出していきます。曲線軌道のレールガンは、ＳＦではもはや骨董品の部類に入ります。とんでもない摩擦にレールが耐えると仮定しても、小さな弾ですらものすごい運動エネルギーをもって曲線軌道を駆け抜けるとき、銃はブレたりしないのでしょうか？

# EXCLUSIVE TO 02

# RAIL GUN

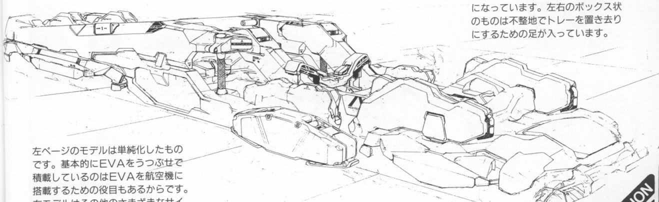




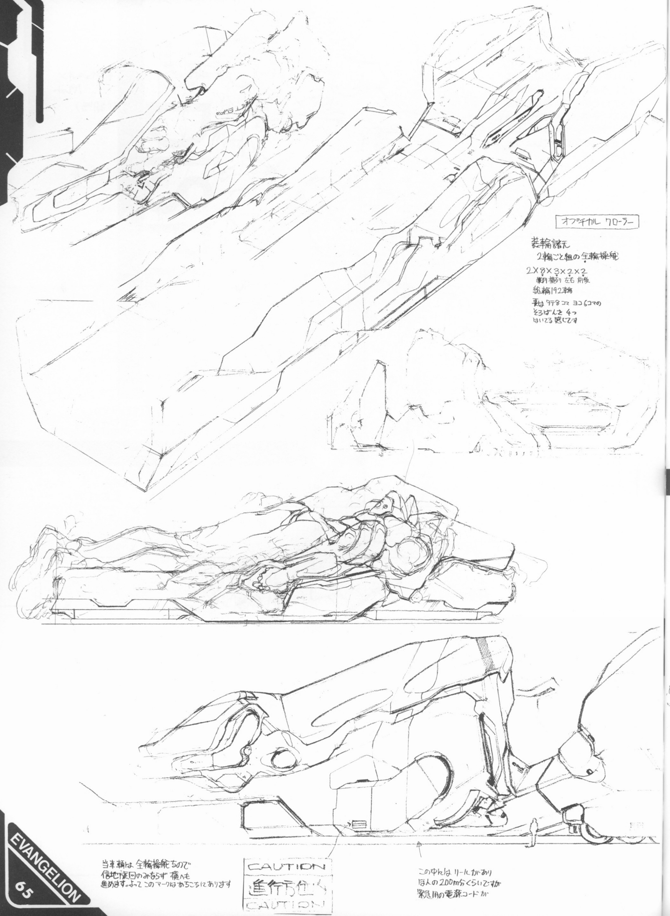


# TRANSPORT

山下がトロトロやっていたために入稿できなかった、EVAの輸送用クローラーです。中段のものはいちばん初期案で、車体中央の盛り上がりは起重機です。このページ上下のものは、トレー部分を切り離せるようになっています。左右のボックス状のものは不整地でトレーを置き去りにするための足が入っています。



左ページのモデルは単純化したものです。基本的にEVAをうつぶせで積載しているのはEVAを航空機に搭載するための役目もあるからです。左モデルはその他のさまざまなサイズの輸送パレットの搬送もできるようにするつもりでした。


オプチカル クローラー
装輪諸元
2輪ごと組の全輪操舵
2×8×3×2×2
縦列 横列 左右 前後
総輪192輪
裏は タテ8コマ ヨコ6コマの
そろばんを 4つ
はいてる感じです
当車輌は 全輪操舵なので
信地旋回のみならず 横へも
進めます。よって このマークはあちこちにあります
CAUTION
進行方向
CAUTION
この中にはリールがあり
ほんの200m分くらいですが
緊急用の電源コードが

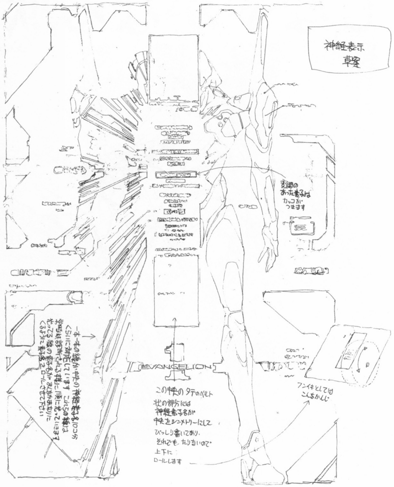
なんかもう、何を描いても恥ずかしくないって感じですね！ これはセガがまだおもちゃを出そうと企んでいたときのもので、EVAは着せ変え人形のようにいろいろなバージョンの装備を持っていたのです。漫画の担当さんに「子供って何が好きなんでしょうね？」って尋ねたところ「光り物と回り物でしょう」との答。




➡「うむ、ドリルか！」ってわけでアルキメデススクリュー。このへんが、私がひねくれていると言われるゆえんでしょうか

# DISPLAY

➡EVAの全神経を走査するレーダーのようなものです。と書くと誤解を招くな。常時全体を見渡しているのではなく、放射状に伸びるパーティーションを順番に走査しているわけです




02は空を飛ぶ（というよりは、おっこちていくダイビング）装備があったはずなのですが、途中から設定を要求されなくなってボツに。EVAを飛ばそうというのも大変なことですが、落下中のEVAでなければ戦えない敵の話を考えるのは、もっと大変だったようです。



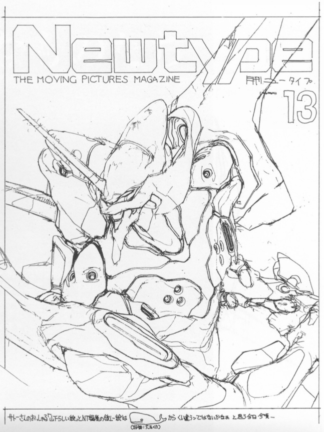
# しなやかなる獣

## STIMULUS FEMININE



ここで誤解しないでいただきたいのは、EVAを描いた私自身がEVAに対して統合的なイメージを抱いていない事実です。つまり、普段男性的なイメージで描くときは、女性的なものはおさえているし、メカニカルなときはバイオ的表現をおさえる、描いている私にとってもEVAにはいろんな顔があるわけです。もともとインスピレーションを刺激する以外の能力をなにももたないロボットなのに、世の中に同人誌やガレージキットが山のように存在するにもかかわらず、そのほとんどがオフィシャルの提供するネタより外には踏み出せていない現状には、少々がっかりしています。いいじゃん、自分以外のすべての人間に突っこまれたって。



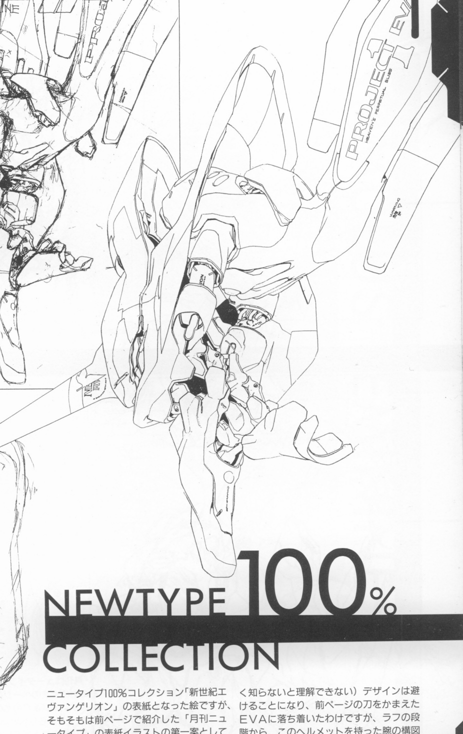






「月刊ニュータイプ」の表紙です。このページのものと次のページの計3点のラフが存在します。本決まりのものも納まりはいいのですが、EVAらしいといえるのは左側のヤツ。これは雪を見上げているEVAなのです。何を思って手を差し上げているかはわかりませんが、ロボットなのに表情を折り込めるのはEVAならではで、個人的には気にいっています。






# NEWTYPE 100% COLLECTION

ニュータイプ100%コレクション「新世紀エヴァンゲリオン」の表紙となった絵ですが、そもそもは前ページで紹介した「月刊ニュータイプ」の表紙イラストの第一案として描かれたものなのです。「月刊ニュータイプ」はアニメを中心としたマルチな情報誌というスタイルをとっているので、見た瞬間、何が描いてあるのかわからない（詳しく知らないと理解できない）デザインは避けることになり、前ページの刀をかまえたEVAに落ち着いたわけですが、ラフの段階から、このヘルメットを持った腕の構図に監督はご執心だったので、いつか世に出る機会もあるかもと、クリンナップをすませて眠らせていたのです。

「新世紀エヴァンゲリオン」テレビ版最終話プロット

# プロットのようなものたち

## 作・山下いくと

NEON GENESIS EVANGELION
TV LAST SCENARIO PROT
AUTHOR:IKUTO YAMASHITA

作品の内容からは意外な印象かもしれませんが、庵野監督はアニメ制作の初期段階においては受け身の姿勢をとり、各スタッフにアイデアを出させぶつけ合うことで、話の骨格に肉付けをします。てな経過から、設定担当である私のところにも脚本の初期稿がファックスでやってきます。それについて思いついたことは電話で返すのですが、ファックスで返却するとこのように内容が残り、あとから見かえすとなかなか笑えます。

すべての戦いは終った
リミットカウンターは まだ いくらかの時間を残しているのだが エバは動かない
大地に ひざまづいて目をふせている（とじてはいない）
コクピット内
シンジ：「何で動かないんだ!?」
コントロールセンター
からの声：「各部をモニターしてるけど 完全に動けなくなる様な損傷はないわよ」
リミットカウンター 0 になる。と同時に
コクピット内に浮いている立方体のCRTフォログラフが すべて 中央に集まり あつまりはじめる。
瞳を いくらか開くエバ
立方体あつまり大きな立方体へ
視線をあげてゆくエバ
立方体、角をけずられる様にして多面体へ、はてには球になってしまうCRT
遠くへ視線を投げるエバ
シンジ：（つぶやく）「そうか……母さんの自我が 完成されたから……」
手動開閉ノブを まわしはじめるシンジ
コントロールの声：「誰？ シンジ？ 今、母さんて—」
無視してノブをまわすシンジ、まわしてもまわしても、ゆーっくりしか動かないので一寸休んでタメ息
再びノブをまわすシンジ まわしながら
シンジ：（心の中で）「パーソナリティーが目覚めた母さんは今、操縦を—ぼくらの手を— かりなくても、もう自分の意志で 自分の足で立てるんだ……」
外：（シルエットで）やっと背中から出てくる搭乗プラグ
シンジ：（心の中で）「少しづつ、でも確実に変化はあったんだ（回想までなから）でも研究していた父さんですら、追い求めていたのは きっと表面的なコトで 誰も気付かなかったんだ。でも変化してたんだ少しづつ、少しづつ」
エバを見あげるシンジ
エバは —母は— シンジを見て わずかにほほえむ やさしい視線
ほんのわずかな間をおいて ほほえみかえすシンジ。ジョギングにでも出かける様な気軽な足どりで 母親の元から巣立つ主人公。
ガレキの中でうずくまる主人公の父。冷たいとさえ思った人が泣いている。かたわらに主人公 in
父「わたしは、わたしの本当の姿は、ガンコでも利口でも、冷徹にすらなりきれないただの、ああ、ただの弱い人間だ。お、おまえの母さんが死んだ時、ただ、ただ悲しくて、復活の望みなしでは私自身が壊れてしまう——（泣きじゃくり声にならない）」
シンジは 父親の弱さを知った時、父親のすべてを理解した。やわらかい表情のシンジ
シンジ「今まで——……大人になるというのは 単に親を越えることだと ばっかり思ってた でも本当は—」
涙でくしゃくしゃのカオでシンジを見上げる父（本当は何？という けげんな顔）
つづくコトバを のみこんで、思い出しわらいのように少しクスッと笑うシンジ
小さな体で 父親を背おう主人公



すべての戦いは終わった。
リミットカウンターは、まだいくらかの時間を残しているのだが、EVAは動かない。
大地にひざまずいて目を伏せている(閉じてはいない)。

## S1 コクピット内

リミットカウンター、0になる。と、同時にコクピット内に浮いている立方体のCRTフォログラフがすべて中央にいきなり集まり始める。
瞳をいくらか開くEVA。
立方体集まり大きな立方体へ。
視線をあげてゆくEVA。
立方体、角を削られるようにして多面体へ。はてには球になってしまうCRT。
遠くへ視線をなげるEVA。

手動開閉ノブを回しはじめるシンジ。

無視してノブを回すシンジ。回しても回しても、ゆーっくりしか動かないので、ちょっと休んでタメ息。再びノブを回すシンジ。回しながら、

**シンジ**「なんで動かないんだ!?」
コントロールセンターからの声「各部をモニターしてるけど、完全に動けなくなるような損傷はないわよ」

**シンジ**(つぶやく)「そうか……母さんの自我が…完成されたから…」

コントロールの声「誰? シンジ? いま、母さんて……」

**シンジ**(心の中で)「パーソナリティーが目覚めた母さんはいま、操縦を……僕らの手を……借りなくても、もう自分の意志で、自分の足で立てるんだ……」

| S2 | 外 |
|---|---|

（シルエットで）やっと背中から出てくる搭乗プラグ

EVAを見上げるシンジ。
EVAは——母は——シンジを見てわずかに微笑む、やさしい視線。
ほんのわずかな間をおいて、微笑みかえすシンジ。ジョギングにでも出かけるような気軽な足どりで、母親のもとから巣立つ主人公。

瓦礫の中でうずくまる主人公の父。冷たいとさえ思った人が泣いている。かたわらに主人公ＩＮ。

シンジは父親の弱さを知ったとき、父親のすべてを理解した。やわらかい表情のシンジ。

涙でクシャクシャの顔でシンジを見上げる父（本当は、何？という、怪訝な顔）。つづく言葉をのみこんで、思い出し笑いのように少しクスッと笑うシンジ。
小さな体で、父親を背負う主人公。

**シンジ**（心の中で）「少しずつ、でも確実に変化はあったんだ（回想まぜながら）。でも研究していた父さんですら、追い求めていたのはきっと表面的なことで、誰も気付かなかったんだ。でも変化してたんだ。少しずつ、少しずつ」

**父**「わたしはッ、私の本当の姿は、頑固でも利口でも、冷徹にすらなりきれないただの、ああ（泣きじゃくり）、ただの弱い人間で、お、お前の母さんが死んだとき、ただ、ただ悲しくて、復活を望まねば私自身が壊れてしまう……（泣きじゃくって声にならない）」

**シンジ**「いままで……大人になるというのは単に親を越えることだとばかり思ってた。でも本当は……」

上の文は、テレビ版のラストを想定してのものですが、話の性格上、ついつい下を見てしまう主人公および登場人物に、なんとか前を向かせようと努力しているサマを見るにつけ、「こーゆーシンジ君と父も見たかったなあ。でもデッカイお母ちゃんはやめろよ、オイラ」などと思うわけです。



「新世紀エヴァンゲリオン」劇場版オリジナル小説

# 彼方の待ち人

作・山下いくと

NEON GENASIS EVANGELION
ANOTHER MOVIE EPISODE
AUTHOR : IKUTO YAMASHITA

劇場版制作にあたり、例によってアイデア提出を求められた山下が、テレビ版中盤あたりに思いついたオリジナルの話。きお氏宅で彼とともに、あーだこーだムダな話してつくったものを、庵野監督に見せることにしました。テレビ版EVAの後日談というよりは、オールスターキャストショー的な内容にしています。

最終使徒は撃退された。
EVAをはさんで使徒と対峙していた人類は、そのとき初めてEVAそのものと向き合うことになる。
やがて始まったのはEVAに関する技術の乱用、そしてその争奪戦であった。
これはそんな時代を起点にして始まる話。



その日、ネルフ総括本部特殊部隊はEVA01とともにユーロドイツネルフ支局を急襲、〝それ〟を確認、ATフィールド展開の後、中性子爆弾使用によって施設を蒸し焼きにする。

それは、沈下型領界侵攻銃（フィールドシンカー）、コード〝死神の背骨〟。

新型の浸食性ATフィールドによって、レールがひかれたごとく、絶対の命中を保証された重粒子の弾体は、従来のATフィールドの反発力によってすさまじい速度を与えられて空間を滑り降り、目標に到達する。極秘裏にこれを建造、同時に政治的手腕をもって当支部によって造られたEVA02を取り戻し、EVAさえ一撃で葬れるこの〝死神の背骨〟とEVA02の2つをこれからの新たな世界ゲームのカードに加えようというドイツネルフのもくろみは、その裏の国家間の駆け引きが露見する前に、ネルフという、一団体の中でのゴタゴタとして処理されてしまう。

ここにEVA02建造という輝かしい業績を誇るネルフ・ユーロドイツ支部は解体されるのだが、この事件をきっかけに、世界は、EVA技術の有無がその国にとって今後の世界戦略の優劣につながることを思い知らされたのである。

しかしこの騒ぎも、これから起こる大災害の前では小さな事件として処理されることとなる。

どうやって機密をもちだしたのだろう
いかにして技術力を集めたのだろう
いまとなってはすべてが謎……
だがその人型は造られた
造ろうとしたのは人間
しかし造らせたのはEVA

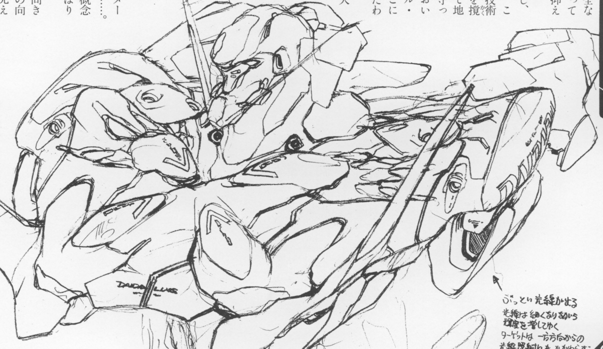
従来の技術で造られたにもかかわらず、そのEVAは明らかに違っていた。

培養開始直後からそれは、まわりを強力に精神汚染し始めた。それも、ある指向性をもたせて……。

ある種の洗脳のようなその汚染に、人々は

だんだん侵されていく。
やがてその人型にかかわるスタッフは、施設は、都市は、国家は、ただひとつの目的のために動きだす。
隷従する人々に自らの身体を造らせるEVA。
"フォウチュン"その名は自らの誇示か、それとも自らの存在に近い意味をもつのか、いまとなってはどこの国がフォウチュンを造ったのか、わからないし意味もない。
なぜなら、自らを造らせたその国をフォウチュンは焼きはらってしまったから……。
そしてその日からである、世界規模の精神汚染が始まったのは。

荒廃した都市の中を、人の形をした獣が駆けている。ことばを話さず、視線とその力のみでわずかにナワバリと種族繁栄のためにコミュニケートし、道具を使わず4本足で駆けている。
彼らは人狼(ヒトオオカミ)、精神汚染を受けるまではれっきとした人間で、我々が言うところの文化的な生活を送っていた人々のなれの果てだ。
精神的な汚染は、やがて器質的異常を引き起こして、短期間のうちに身体そのものが、まるでおとぎ話の狼人間(ワーウルフ)のように変化してしまっている。そしてこの異常はこの地区に限ったことではない。いまや地球上全体で、人間にのみ起こっている共通で、かつ破壊的な現状なのである。
地球上で最大の勢力を誇っているのは、あいかわらず人間という構図に変化はないが、知的生命体という意味での人類は、これから描く極めてわずかな人々を除いて事実上、絶滅したと考えるほうが早く、残った人々も、日々精神汚染の恐怖におびえ、まるで先の見えない、異常な精神下の生活を送っている。
自らより破壊した都市、ビルというビルの瓦礫のてっぺんに人狼たちが立っている。
一斉に月に向かって吠える人狼。
画面をパンしていくと、底辺が三角形のピラミッドをいくつも合わせたような建造物がある。この完全な幾何学形態の建物は、まわりの廃虚の中ではかえって異彩を放っており、炎をめぐらせて人狼の侵入を抑えている。
これがネルフ中央実験都市。こんどこそ掛値なし、言葉どおりの"人類最後の砦"となってしまった。この都市には、それを支えるささやかなジャミング技術がある。すなわち、建物全体の形状と精神汚染波を撹乱する干渉波発振。この2つによって、かろうじて地球全土に降りそそぐ精神汚染から施設内の人間を守っているのだが、その技術自体はもともと施設内においてEVAの運用実験時の精神災害(サイコロジカル・ハザード)を想定してのものであり、早い話、ここに勤務していた運のいい人間だけが精神汚染を免れたわけである。
施設中央に、すり鉢状にえぐられた鏡張りの巨大なホールがあり、EVA01が立ちつくしている。
背中に取り付けられた羽か尻尾のような位相差発電ユニットにより、EVA01はパイロットも乗せずに自らの意志でここにたたずんでおり、このリフレクターホールはかつては軌道上監視システムのレシーバーだったのが、いまではEVAのプライベートルームと化している。
何かを聞いているように星空を見上げているEVA01。
施設外壁上の屋上回廊から日向と青葉がEVAを見ている。
青葉「まるで詩人か哲学者ってところだな」
日向「何かを考えているってのは本当らしいよ。EVAは戦闘時に、パイロットが彼女の怒りのイメージに触れるまでは、極めて穏やかで知性的なんだ……。もっとも、思考の組み立て方がまるで違うのか、概念に差がありすぎるのか、何を考えているのかさっぱりわからないけどね」
青葉「ただ同じわからないにしても(青葉、体の向きを変えて、施設の外に視線を落とす。炎のラインの向こうの瓦礫の街の中、チラリチラリ人狼の陰が見え



る)、連中とはずいぶん違うと思うぜ。何かもっと、こう、途方もなく高度な……なんていうのかな、とにかく凄いことさ(日向のほうを見て)……なんて考えるのは変かな……」

日向「君だけじゃないよ。誰も口にしないだけでね。(人狼の街を見て)俺たちは守るべきものをいきなり奪われてしまったんだ。まともなのはこの施設のわずかな人間だけ。装備がなくちゃ外にも出られないし、第一ここの備蓄だっていつまでもつことやら……。でも我々は何かと戦っているという、この災厄を招いた敵の正体すらまだつかめないでいるのにだ。(一息おいて)この街の人間は正常であるがゆえに病んでいるんだ。だからなんでもいいから希望的なことを探さずにはいられない。EVAの視線の先にみんな未来を見ているよ」

まわりの思いを知ってか知らずか、瞑想するように立ちつくすEVA。

プラグ調整室。01のエントリープラグの中に何人ものエンジニアが潜り込み、何かを調べている。

胃カメラのようなファイバースコープで、プラグ内インテリアから引き出した回路基板の上をなぞっていく。

別の2人のエンジニアがプラグ内に持ち込んだパソコンのディスプレーでその拡大図を見ているが、

エンジニアA「ちょっと待った! 少し戻して! おい、いまの……」

エンジニアB「ああ、間違いない! (プラグの外へ向かって)赤木博士をここへ!」

ニューロコンピュータ基盤のズーム、ひとつの大きなシナプスを避けるようにして神経索が絡みついている。

リツコ「ベーシックオーダーのラインをカットしてフィードバック側にリークしてあるのね。本当にEVA自身がやったといえる? 第三者に書き換えられた可能性は?」

エンジニアA「どの型の抗体プログラムも防御形態をとった形跡はありません。むろんすべての抗体プログラムをだますことも理論上では可能ですが、それよりEVA本体より書き換えを自ら意識したと見られる変則的な揺らぎがレコーダーにありました。記録時刻は1か月前の……例のEVA01ディープステージ中アクシデント時のもので……」

リツコはファイバースコープを使わずにプラグ内のシートとシリンダーの狭い空間に自ら潜り込み、小さなライト付きルーペで問題箇所を見ていたが、最後のことばで少し眉を寄せる。

エンジニアA(続けて)「理由はわかりませんが、原因はあの事故にあるようです」

リツコ「疑う余地はないようね……問題は……」

プラグの外に出ようとして体をずらしてくるリツコ。

すかさずエンジニアのひとりが手を差し出し、引っ張り出されるリツコ。

リツコ「ありがと……問題はこの回路変更でどんな影響がパイロットに出るかだけれど」

外のフロアに足を降ろすと同時にエンジニア一同を見渡して、

リツコ「みんなの意見は?」

深刻な顔のエンジニアたち。

エンジニアC「影響どころじゃないはずです」

過去の戦闘シーンのリフレーン。

裸の(イメージの)シンジがパンチを繰り出す。

シンジ「うおおッ!」

同じ動きをするEVAに像がダブってゆく、いまシンジはEVAそのものと化している。これがディープステージ。

戦車のようなロボットにパンチを入れるが、ATフィールドと相手のシールドが衝突して拳は届いていない。

シンジ「01よりコントロール! こいつ、思ったより固いよ!」

エントリープラグ内、シンジの声はしているがシンジはしゃべっていない。シートの上のシンジの目のあたりには、バイザーより不思議なパターンで明滅する光が投げかけられており、シンジ自身は薄目を開いて眠っているようにぐったりしている。

ミサト「単原子リボンの使用を許可します」

シンジ「00のバックアップは!? 綾波はまだ作戦位置に着いてないの!?」

(声はだんだん小さくなってゆき、エンジニアCの声がかぶってくる)

エンジニアC「通常シンクロならともかく、スーパーシンクロナイザを使用してのディープステージでは、パイロットの意識は完全にEVAに移っています。パイロットは、まるでEVAになったように感じるでしょう」

エンジニアA「しかし、意識が留守になったパイロットの肉体はそのままでは死んでしまう。意識が戻るまでのパイロットの体はEVAが維持管理します」

エンジニアB「この場合、EVAの脳の一部をホストコンピュータ代わりにして利用しているわけであり、要は、パイロットとEVAがお互いの心と体を交換しているような状況ですが、今回問題なのはベーシックオーダーラインを切られていた結果、命令されるはずの身体管理プログラムではなく、EVAの意識そのものがパイロットの肉体に流れ込んだことが想定されます」

エンジニアD「いや、それはありえないだろう。初期の実験記録を見てもその場合、パイロットは確実に自己崩壊からくる死を迎える。EVAの意識は構造が違い過ぎて、万が一、シンジ君に流れ込んでいたなら受け止めきれず、彼は生きてはいないはずだ!」

施設の外、ゲートの上にアスカがいる。

アスカは砦の中には居場所がないのだ。この世界でさらに重要度を増したEVAのパイロットであるがゆえにポジションこそ変わらなかったものの、ドイツネルフの一件以来、彼女自身はその政治的な策謀をまったく知らなかったにもかかわらず、あらゆる場面で裏

切り者のレッテルにつき当たることとなる。
アスカにとっては、犯罪者を泳がせている刑事のような視線にいつもさらされているよりは、重い干渉装置を着けてでも外にいるほうが気が楽だった。
ボーッと炎を見つめていたアスカは、そのとき足元のゲートから出てきた人影に気付く。
彼は干渉装置を着けていなかった。
意外なほどにすがすがしい顔をしたシンジは後方頭上のアスカには気付かず、炎のバリケードのこちら側に引き上げられた橋に向かって歩いてゆく。その速度はだんだん増してゆき、しまいには速すぎはしないかというようなスピードで疾走するシンジ。
次の瞬間、アスカはアッと驚く。
橋の基礎部分を蹴り飛ばして宙に踊ったシンジの体が、そのまま身を翻して炎の向こうに消えてしまったのだ。

瓦礫の都市。
アスカはシンジの後を追ってきたが見失ってしまう。しばらくするとアスカの頭の中は、後悔と恐怖でいっぱいになっていた。シンジの異常な行動に気をとられてうかつにも夜の、しかも月夜の人狼の街に足を踏み入れてしまったのだ。武器はあったがひとりでは話にならない。聞こえてくる遠吠えに怯えながら、シンジを捜すアスカ。
やがてアスカは、自分を誘うように前を横切る人狼の子供の後を追っていた。アスカの意識は恐怖で人狼にはそそがれておらず、その人狼の子が引きずるように着ているシンジの服だけを追っていた。
狭い通路を抜け、ビルの頂(いただき)に飛び出たとき、その光景にアスカは息が止まるかと思った。
あふれる月光の彼方にシンジがいた。そして
そこからアスカの立つところまで無数人狼がシンジに



向かって伏しているのである。
シンジが彼方を指し示すと、人狼の群れが一斉に吠えた。微笑みさえ浮かべて人狼とたわむれるシンジ。
恐怖よりももはや、その情景の一種異様な美しさに、あっけにとられるアスカだったが、ふいにシンジが彼女に穏やかな視線を向け手招きしたとき、不覚にも涙がこぼれ落ちてしまったのは、包み込まれるようなやさしさ、しかも他人からのやさしさに、あまりに久しく縁がなかったから……。

ネルフ施設内、リフレクターホールへ続くケージ内を、リツコを先頭に整備員の制止を振り切って歩いてくるエンジニアたち。
整備員「待ってください。01はいまレベルBまでのクールダウンの最中です！」
ホールへのゲートを開くリツコ。EVA01に向かって、
リツコ「シンジ君！　……今、その中にいるのはシンジ君なの!?」
驚く一同、居合わせた人間すべてが01の方を向く。ただEVAからはなにも読み取ることはできない。ただ人狼がそうするように月を仰いだ。

倒壊したビルの頂に集う人狼の群、それぞれが月を仰いで鳴いている。
月明かりで光る人狼の群れの中の、シンジにひどく後ろ髪を引かれつつも、その場からなんとか走り去ろうとするアスカ。
あっさりシンジに受け入れられるのは彼女のプライドが許さなかったのだろうが、その表情は羞恥と困惑、そして一抹の期待。まるで、抱かれそうになって、腕を振りほどいて逃げる娘のようだ。
夢のような状況から走り去るアスカ。

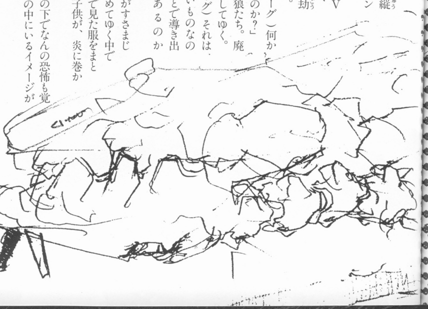
シンジ「嫌ですよリツコさん！　この前、精神補正したばかりじゃないですか！」
医療スキャナーのようなもののあるパイロット専用の医療室でシンジが抵抗している。
医療スタッフのほかになぜか保安局の人間までいる。
シンジ「そのせいか、最近記憶が途切れたり、混乱してもう……！」
リツコ「シンジ君!!」
驚くシンジ。だがシンジが驚いたのはリツコが大声を出したからではなかった。シンジが抵抗したとき、保安局員が拳銃に手をやったのだ。

通路で綾波と出くわすシンジ。
シンジ「やあ綾波」
ビクッと身を震わせて、恐怖のまなざしを一瞬シンジに向け、自分の肩をつかんで身をすくめて足早に立ち去る綾波。
シンジ「（モノローグ）何かが変化している……」

曇り空の日中、ミサト率いる外界探査局がEVA00、01を伴って施設外活動をしている。探査局員が、捕獲した人狼の腕から血液を採取している。
探査局員A「この地区はもうだめです」
探査局員B「人狼になった彼らに、公害や危険物質なんてわかるわけないし、食べ物を作ることも忘れた彼らは、なんでも口にするしかない……」
ミサト「決行するわ。シンジ君、レイ、川の向こうからこっち、すべて焼きつくして」
レイ「了解」
シンジ「ちょっ、ちょっと待ってくださいミサトさん！　彼らは敵じゃない！　人間なんですよ!!」
ミサト「かわいそうなのはわかるけど、シンジ君、これは管理なの。放っておくとほかの地区にも伝染する、もっともっと多くの人が死んじゃうのよ」
シンジ「でも！」
ミサト「わかってるわシンジ君。自分でもまるで神様みたいなこと言ってるって……きっと私は地獄に落ちるわ。でもね、そうまでしてでも守らなければならないの……嫌だよね……私たちは望んだわけでもなく、とんだ羊飼いなんですもの」

震える手で操縦幹を握っているシンジ。
人狼から見たEVA。手にした杖で、すべてを焼き払う劫火を操る恐怖の神。
シンジ「（モノローグ）何から何を守っているのか？」
ただ逃げ惑う人狼たち。廃墟の街を炎が浄化してゆく。
シンジ「（モノローグ）それは守らねばならないものなのか？　……守ることで導き出される答えはあるのか……？」
火炎放射器の炎がすさまじい勢いで地上をなめてゆく中でシンジは、どこかで見た服をまとった1匹の人狼の子供が、炎に巻かれるのを見た！
その刹那、月光の下でなんの恐怖も覚えずに、人狼の群の中にいるイメージが現われて消えた。

ネルフ中央実験都市内、指令部作戦室。
立体ディスプレー上に地球全土を覆う精神汚染の状態を仮想モデルでシミュレーションしており、碇ゲンドウを中心とするメーンスタッフがそれを見ている。
ゲンドウ「月が発振源でないとすると、月面反射か」
伊吹「はい。精神波はビーム状にされていても方向計測が困難なので、いままでは月の公転に合わせて入射角が変化していることに気付かなかったんです。結局は地球上から発振し、月をリフレクター代わりにしていたんですね。すでに、マップ上での発振源の絞り込みも完了しています」
ゲンドウ「後はそこへ行くまでだな」



アスカ「そこへ行った重装甲無人機は、たった1機を残してすべて破壊されたわ。かろうじて生き帰ったその1機を、さっき見せられたの。機体はボロボロ……データもユニットごと破壊されて……」
　02ケージに向かう通路の片隅で、アスカはいきなりシンジの胸に顔をうずめるようにつき当たってくる（腕は回さず、さげたまま）。そのまま壁に押し付けられるシンジ。
　何かリアクションするとまた何か言われそうなので、困惑したまま立ちつくすシンジ。
アスカ「何やってるのよ（下を向いたままで）。あのときみたいに私を迎え入れてみなさいよ。あんたケダモノたちの王様なんでしょ」
シンジにはなんのことだかわからない。
アスカ「（だんだん泣き声で）やめてよ……あんたになんかに同情されたら、ますますみじめになるじゃない……」
　皮肉にも、こういう場面になってEVA02に換装される〝死神の背骨〟。
　空中キャリアから切り離されるEVA02。
キャリアーパイロット「つまり、これは名誉挽回のステージってわけだ、カワイ子ちゃん」
アスカ「ちょっと！　ちゃんと回収してくれるんでしょうね!?」
キャリアーパイロット「それは、あんたのがんばりしだいだ」
アスカ「……！」
　屈辱の表情。地表に降りていくEVA02。
　どのくらいEVA02は歩いたろうか。
　日もすっかり暮れたころ、アスカは行く手の都市の廃墟の中に、青白く光る有機的な形の巨大な建造物を見つける。
アスカ「コンピュータ、あれをなんだと思う？」
コンピュータ「不明ですが、物体の組成はEVAのそれに類似しています。細胞の分裂パターンから推測すると、1個の素体から生成したものではなく、複数同時に生成したものを、大型の工作機械で組み立てたようなブロック構造が癒着したものと思われます」
　青白い構造物をバックにして、腕を組んだ人のようなシルエットが立ち上がる。
アスカ「大型の工作機械ね……。コンピュータ、EVAの調子はどう？」
コンピュータ「緊張度（テンション）が急速に増大しています」
アスカ「本能的にアレが敵ってことよ。テンションが上がりすぎないように注意してなさい（シートに深く座り直して）、マークの合図で全速出すよ……！」
　ネルフ中央実験都市、リフレクターホールでたたずむEVA01。
　それを見上げているシンジ。
シンジ「僕が乗っていないとき、お前は宇宙の声を聞いているんだって、日向さんたちは言っているけれど……」
　自分に変化が起こっていることにうすうす気付いてきているが、まだ認めてないし自覚もないので、漠然と疎外感だけ覚えている。
シンジ「本当はどうなんだい……？　本当なら、いつか僕にも聞かせてよ……」
　すさまじい勢いで光線を放ってくるフォウチュン。
　廃墟の都市を、光線を避けてまわるEVA02。倒壊したビル等もあまり遮蔽物として役に立たず、なかなか攻撃に移れずにいる。
アスカ「〝死神の背骨〟の目を覚まさせといて！　並行してスーパーシンクロナイザー始動、私がディープステージにまで潜ってシンクロ率を上げたらどんなにおっかないか、見てらっしゃいよ!!」



コンピュータ「ディープステージモード、シフトスタート」
アスカ「私の体に悪さしないでよ」
コンピュータ「繰り返してください」
　バイザーからの光の中でぐったりしてゆくアスカ。いま、アスカの精神は体から切り離されEVAのボディに憑依しつつある。やがてコンソールからアスカの声。
アスカ「冗談よ」
　上アゴのような銃口のカバーの後方にある補助グリップをEVA02の左手が引き寄せると、01の雄叫びのような咆哮をあげて〝死神の背骨〟の銃口は、まさに怪獣の口のごとく開いた。同時に銃身の両側に並んだ鱗状の装甲が一斉に開いて、内部にEVAの背骨のような銃身が見えたと思ったのも束の間、まわりの空間を歪め始める。
　銃を構えてビルの陰から飛び出す02。
　もらった！とアスカは思ったが、どうしたことかロックオンできない。
アスカ「!?　ちょっと!!　何ビビってんのよ！　この体の重さは何!?　まさか震えてるの!?」
　なんとかトリガーを引き絞るアスカ、複雑な位相光を残して飛び去る弾体、フォウチュンから大きくはずれて背後の山脈へ。
アスカ「まずい！　引きずっていく質量が、大きすぎる！」
　弾体を包んでいた位相空間が崩壊し、空間がそこへ向かって吸い込まれるように（山脈の一部もごっそりもってゆかれる）小さくなったと思った直後に、その点が大爆発。アスカたちがいる所を含めて、まぶしい光の中、まるで散弾が一面に降りそそいでいるような状態になる。
　その爆発の中で、アスカはフォウチュンが初めて組んだ腕を解くのを見た。同時に背中に寝かせてあったパイロンが肩の上に起き上がる。
アスカ「あなた……EVAなの!?」
　両手首をフォウチュンに掴まれてしまう02。フォウチュンの肩には自分が腕を組んでいたときに、手を入れておく手型がある。
　その手型に、掴まれた手を入れられてしまう02。新たな異常に気付くアスカ。
アスカ「コンピュータ！　スーパーシンクロナイズ・カット！　ディープステージから、通常モードに引き戻して！　いますぐ！」
コンピュータ「通常ステージ復帰シークエンス・スタート。108、107……」
アスカ「お願い！　いますぐ戻して!!　そんな……!?　吸い込まれるよ！　情報も……力も……私も……！　なにもかもが……いやあ!!　誰か助けて！（だんだん雑音混じりで聞こえなくなっていく）」
　ネルフ本局指令部会議室。やられる寸前まで送られ続けていた02の情報は、アスカの声が消え入るとすぐノイズが走り、途絶えてしまう。
ゲンドウ「問題なのは、この新たなEVAよりもむしろ、この後ろに写っているオブジェの解析だ。進んでいるのか？」
伊吹「MAGI2は……こんなことってあるのかしら……。とんでもない推測を突きつけてきました。フォウチュンに、3体以上と推測されるEVAを使って何かを建造しようとする意志を見いだせる。後ろの物体内に、エネルギーの流動や偏向のためのルートが多数見られるものの、サイクルとして機能するには分断箇所が多すぎることを〝未完成〟の理由であるとし、その分断箇所に沿ってEVAのパーツと適合する箇所が多数存在したためこの結果に達したようです。この場合、必要なEVAをその数と配置パターンから最低3機としています」
　長距離偵察型に換装されつつある00。そのバック



アップとして2機の「震電」級陸上軽巡がフル積載の状態で控えている。
その足元を複数のネルフ局員が駆けている。炎をめぐらせた堀を越えて人狼が施設内に紛れ込んだらしい。

人狼は、施設内の入り組んだ通路を逃げている途中で、ひとりでいる綾波と出くわす。
一瞬、躊躇した人狼だったが、すぐさま綾波に襲いかかる。
意外な素早さで人狼に払いを掛ける綾波。振り向きざま、すでに拳銃を握っており、人狼の足を撃ち抜く。もんどりうって倒れる、人狼の悲痛な叫び。
綾波「私はつくられたものだから、あなたのことばは響かない。私にわかることばで話しなさい」
一発撃つ綾波。
綾波「私はケダモノがきらい。ケダモノの棲むヒトも嫌い」
さらに引き金を絞る綾波。

モニターディスプレーのみが光る一室で、コンソールに手をついたシンジが驚愕の表情で自分の映像を見ている。
映像は施設内の監視カメラのもので、暴れるシンジを保安部員2人が組み伏せている。
そこへ研究員を2人ともなった綾波が通りかかったとき、ものすごい力で大人2人を振り解くシンジ。声を発するも、それはことばでなく、シンジは綾波に襲いかかっていく。
止めに入る人間をことごとくはじき飛ばすシンジ。衣服を引き裂かれ、床に組み敷かれるにいたって、初めて恐怖の表情を見せる綾波。
そして叫び。
モニターを見つめるシンジ。あまりのことにその表情のまま凍りついたようになっている。
シンジ「そんな……これ……ぼく?」
いつの間にか、背後にいる父、碇司令。ハッとなって振り返るシンジ。

ゲンドウ「そうだ、世界規模の精神汚染を受けたあのとき、お前はここにいなかった」
モニターの声「銃を！　麻酔銃を早く!!」
ゲンドウ「すでに、お前は重度に汚染されている」
モニターの中からの銃声に、ビクッと身を震わせるシンジ。
ゲンドウ「お前が正常でいられるのはEVAの中にいるとき、その影響下にあるときだけだ」

施設内を歩くシンジ。銃を携行した保安部員が両側を固めているが、そんなことは問題ではないようだ。彼を悩ませているのは自分自身。
目の前をストレッチャーを押す集団が慌ただしく走り抜ける。
ストレッチャーの上で暴れているのはミサトだ。
同僚の所員「押さえろ！」
所員A「瓦礫のすき間に落ちた人狼の子を助けようとして、シールドの外に長くいすぎたんだ！」
看護士「安定時間を55分もオーバーしてる……うまくいっても後遺症が出るかもしれん！」
シンジの頭の中に碇司令の声が響く。
ゲンドウ「EVAから離れたとき、お前は人でなくなる」

ネルフ本局司令部のフロアをただならぬ表情で歩いてくるリツコ、そのまま管制室の扉をくぐり抜ける。
リツコ「EVA01、00との通信は、復帰しましたか!?」
冬月「いやまだ。広帯域の電磁嵐はまだ続いているよ。回復の見込みはない」
伊吹「朗報もあります。先ほど青葉さんが、まだ生きている民間の衛星を見つけて軌道変更成功しました！　EVAとレーザー回線で通話できそうです」
青葉「とはいうものの、使える軌道に乗せるまでに丸1日はかかりそうです」
冬月「それより……先ほど君の名前で出されたEVA01、00に対する作戦中止命令の理由を聞こう」

一同リツコを注視する。
コンソールへ進んで、自分のラボのコンピュータとつなぐリツコ。
リツコ「EVAを生み出すプロセスを……何度かのシミュレーションで、フォウチュンの誕生を確認しました。我々はEVAに対する価値基準を根本的に変える必要に迫られそうです」
ディスプレーに映し出される、分裂を続けるEVAの疑似細胞核。ところが途中から急激に遺伝情報が書き変わっていく。やがてそれが細胞そのものの変化に表われた瞬間、レーザーで光圧処理される。
ゲンドウ「続けたまえ」
リツコ「3体の〝水準に達した〟EVAがこの世に存在すると、その次には必ずフォウチュンが生まれる。これがEVAという種の絶対法則のようです」
日向「でもEVAは、すでに何体も存在していたじゃないですか。なぜいまになって？」
ゲンドウ「EVAはそれ自体が進化する」
冬月「その中でもお眼鏡にかなったEVAはわずかというわけか。しかし、フォウチュンはともかくEVAを造ったのは人間だ。種としての行動といえるかな」
リツコ「EVAはなぜ人型なのでしょう。文明をもつ生物が、同じ形のものを見つけたら……」
冬月「興味をもつな」
リツコ「さらに科学技術が進歩すれば」
冬月「まず、調べるために複製してみて……!?　ばかな！　……初めから、原始の時代から仕組まれていたことだというのか!?」
ゲンドウ「タネはひとつだった。我々がそのタネを増やし、育てた」
リツコ「そして、収穫のときは来たのです」

フォウチュンのテリトリーに侵入しつつあるEVA01。
不思議とさっぱりとした顔のシンジ。
シンジ「あ」
地面に落ちている〝死神の背骨〟を拾い上げるEV



Ａ０１。

シンジ「アスカの落とし物か……」

人狼からＥＶＡの指し示すその向こうへ……いまシンジは、ヒトという存在がその間を彷徨(さまよ)うものだと感じ始めている。

月下の瓦礫の街を進むＥＶＡ０１。右肩に〝死神の背骨〟を装備している。やや、遠巻きにして、人狼たちが後を追う。

川を飛び越えるＥＶＡ０１。うずくまるように着地するほどの大ジャンプ。着地の音響が消えた無音の街に、衝撃で連続的にふれあう〝死神の背骨〟の、鱗状アーマーの金属的な残響が尾を引く。

やがて、まわりにいた人狼の姿が消えていることに気付くシンジ。踏み越えてはならないエリアに侵入したらしい（実は1匹だけ、ＥＶＡ０１の後を追い続けている人狼がいる。闇に光る目は人狼のそれだが、その姿はアスカだ。廃墟から廃墟へ飛び移り、ＥＶＡ０１を見下ろしている）。

フォウチュンのオブジェが一望できる丘の上に立つＥＶＡ０１。

シンジ「さて……と」

すでに神の領域ごときは侵して久しく
少年の背の羽は黒く変わって抜け落ちた
すべてに近い人々が人狼となったいま
ヒトという存在は
限りなく自分ひとりの意味に近づき
全体の中の1個とする自分自身の認識を
彼は脱ぎ捨てつつある
彼はことごとくを打ち払ってでも前へ進む道を選ぶ

（以上、プロローグ終わり）

私の描きたいのはここまでで、ここから先は踏み込んで考えていませんが、展開としてはこんな感じでしょう。

一度目の戦いは、シンジ君が敗れてなんとかその場を離れ、瓦礫の街でアスカちゃんと再会します。シャーマンのようなシンジ君にアスカちゃんは隷従してくるわけですが、シンジ君もさすがにこれじゃイカンと思うわけです。実はアスカちゃんの精神は、フォウチュンが栄養としてひっぺがして食べちゃったので、考えようによってはフォウチュンの中に保存されているとも言えるわけで、なんとかもとの身体に戻してもいいかなあと思っています。ひと足遅れで吸収されてくる綾波との精神交換も考えているのですが……。

フォウチュンのほうはまた、文明人が自分たちの複製を造ることはわかっていても、それができるのはもっと技術が進んだ未来の話で、まさか人間そのものを使って、足りないインターフェイス技術を補うとまでは予測しておらず、そのためEVA02を取り込んだときに、紛れ込んできたアスカちゃんの情報がよくわからず「でも意外と調子いいのかも」という推測のもと、自分の体内にエントリープラグを、そしてその中に自分の身体の一部を使ってカヲル君を誕生させるのです。

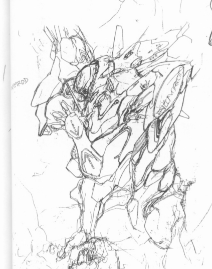
次の戦いで、EVA0Iは、フォウチュンに勝ちます。EVA0Iの取り込みに失敗したフォウチュンは、代わりに〝死神の背骨〟を取り込み（あれも一応EVAですから）、自らは絶命します。それと同時にオブジェが目覚め、いよいよ最後の戦いが始まります。

本来はEVA0Iを取り込むことで完全体になるはずのところ、〝死神の背骨〟を取り込んだことで、特殊な能力はついたものの、完全体にはなれなかった。これがシンジ君がつけいる唯一の、相手の弱点になるわけです。

この話の骨格を考えたころは、「エヴァンゲリオン」のテレビ放送がそろそろ半分を過ぎたころで、そのころレイちゃんがらみのネタが蔓延しており、その結果、少々アスカちゃんびいきの話になってしまってますね。いま（'97年6月）となっては、逆にアスカちゃんネタのほうが多いような気がするので、ヒトと同じことをするのが嫌いな私は複雑です。ただこの話でのレイちゃんのポジションはまだまだ化けられる位置にあるので、何かできそうな気もするのですが……。

名称をフォウチュンと定めるまでに、何度か改名を繰り返しました。両腕は、組まれているときには表面装甲の下では腕どうしが融合しています。頭部のデザインに関してはイメージが固まらず、究極の形らしくツルンと単純にするか、威圧的にゴツゴツさせるかを絞れずにいます。









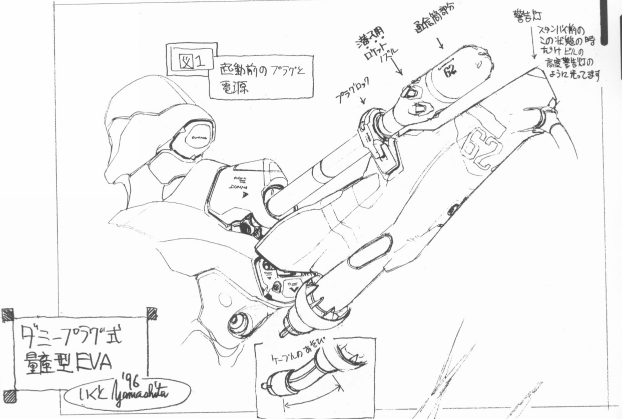


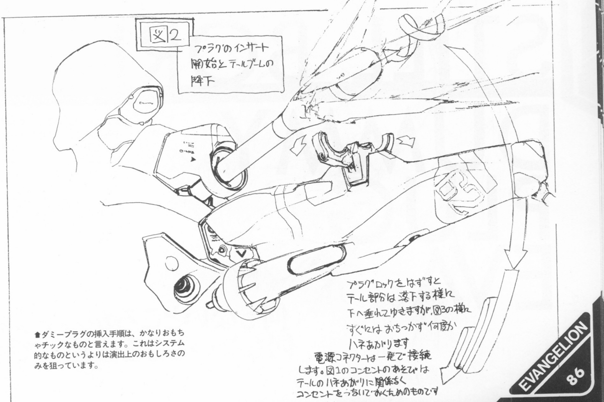
# STILL BORN
# DUMMY PLUG EVA

テレビ版終了の後に、劇場版にて大量の量産型EVAが登場するため、その頭部をデザインせよとの仕事がガイナックスより入りました。個性のまるでない無機質な顔をつくれと。この機体は諸々の理由によりスクリーンに登場することはありませんでした。でも確かに私の描いた量産型は存在したのです……ってなんだか怪談のナレーションみたい。

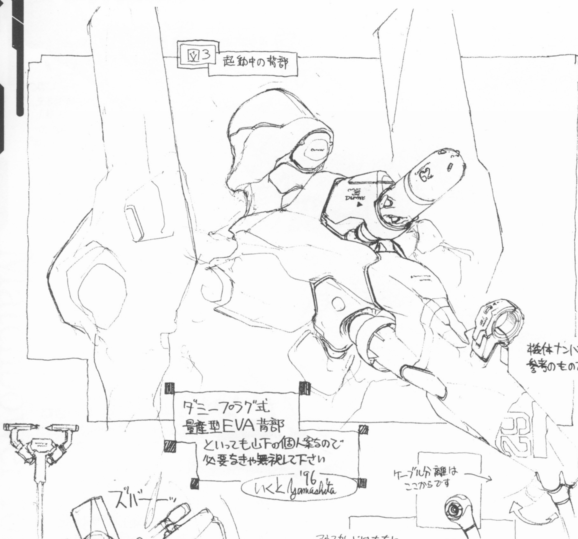
## 何もないところから生まれ、何もないところへ還ってゆく

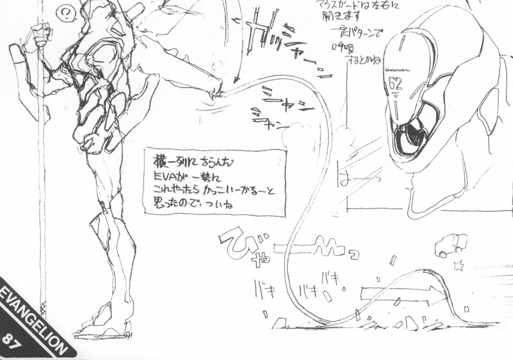
EVA搬出時からすでにインサートしておいてもいいはずのダミープラグを、わざわざその場になって入れるのは、無機質で巨大な偶像に次々と魂が入っていく瞬間のまがまがしさを見せたかったからです。




⬆ダミープラグの挿入手順は、かなりおもちゃチックなものと言えます。これはシステム的なものというよりは演出上のおもしろさのみを狙っています。

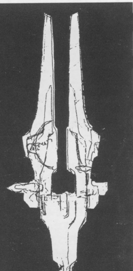



この量産機は02を取り押さえるための得物をもっています。「月刊ニュータイプ」誌上で「刺股」と書かれていたのがそれですが、「刺股」というよりはむしろ、時代劇では本来、丁字形でとげのたくさん生えている「袖搦」に近いものです。




# G's Engine



すでにガイナックスとも合意し、解決した話をここでまた書くのは「批判の意味ではなく、クリエーターとして、"何を誰がつくったか"という線引きをはっきりさせるため」であることをあらかじめ断って書くならば、劇場版のEVAシリーズを見たときに私の中に渦巻いていたのは、知らないEVAをでっちあげられた怒りではなく、EVAシリーズを山下が描いたもの、と世間の皆さんが誤解して認識することの恐怖でした。間の悪いことに私は、劇場版制作開始の記者会見なるものに、のこのこ参加しており、その席にて量産型EVAの話までしてしまったので、自動的にEVAシリーズは私の手によるものと、あらかじめダメ押ししてる格好なわけです。泡をくった山下はまず劇場パンフレットへのコメント寄稿を拒否、スタッフロールでの私の肩書きの変更を要求し、「月刊ニュータイプ」の誌面にもページを取って貰い私の描いた量産型が他に存在することを公表し、漫画の担当さんに「G'Sエンジン」まであたってもらって載せたのがこのページのイラストと文章です。さて、こんなふうに一気に書きとばすと、山下は劇場版のEVAシリーズが気にくわないぞってな物言いに聞こえるかもしれませんが、そうじゃないです。逆に山下版量産機で劇中のあの演出や効果は出せなかったでしょう。EVAシリーズは、本田さんの意匠に成るものです。言わんとするところは、「自分の意匠を使われることが大嫌い」と、かねてから言っている以上、ヒト様の意匠のうえに自分の名前をのせることは我慢ならないわけです。

# T・RIDEN・T
## LAND CRUISER

Matchpower for Windows95



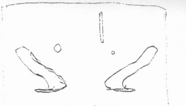
⬅のちに「鋼鉄のガールフレンド」と名前を変えることになるWin95用パソコンゲームの企画、そしてその敵ロボットの設定の話をガイナックスから電話で受けた直後のものです

まだ企画書にも目を通しておらず、ただJAのような人型であろうという予想のもとで書いてますが、戦艦のブリッジのような頭部と上半身はわりと気にいっています。ボール状の部分は、機体の中央を斜めに貫いて設置されているビームガン増幅銃身の先端の偏向収束器で、この機体の主力兵器です。

# T・RIDEN・T
LAND CRUISER



# KINGCONG KINSMAN






いよいよ打ち合わせのためにガイナックスへ出向き、その場で１枚描いてみる。こういう場所では普段の自分自身は８割がた眠っており、こういったラインもOKだから不思議ですね。イメージはキングコング。橋本監督のコンテでは、「機動戦士ガンダム」の「ゴッグ」のようなイメージでしたが、ヒロインを抱えて逃げ回る感じでそう思いました。昔「スターザンス」で、主人公の乗る「飛びだスター」が、アタッチメント交換によって使い分けのできる、いくつかの動物型メカの中のひとつに「ゴリラスター」というのがあったのをふと思い出しました。前足が長くて独特の形状でカッコいいんだこれが。それにしても、こいつは私のラインじゃないよナ。大きな球体関節とかはひとサマのモンだし、何よりも、安直に既成の動物型ロボットを描いちゃうところがすでにどうかしている（これはあくまで私自身に言ってることで、よその誰かがやる分にはいいのです）。さて、できあがったものに対する橋本監督の評価は上々で、とりあえずこのラインでいくことにしたものの、後になって、企画書、シナリオ、コンテを見て青くなることになろうとは、このときはまだ気付かずにいたのです。

# T・RIDEN・T
## LAND CRUISER



**なんてこった 頭と胴体がひとつの部品だから後ろ足で立ったポーズでEVAと対峙できない!**



⬅直立させた状態で頭が上を向いてしまわないように、肩から頭にかけてのパーツに関節を設けることで胴体から分離しようとしている。後に出てくる肩のキャリアをこのころから既に想定していますね



➡わかりにくいけれど、四本腕の機体にしようとしている。ストーリー上にはロボットが2機出てくるので同型機のバリエーションとして考えており、形には実らないものの、後まで尾を引くことになります

# T・RIDEN・T
LAND CRUISER





立たせてみたけど、思いきりマヌケ……しかもリフトジェットの排気管が前向いちゃうし。条件の中に「EVAより大きい」があるのだが、敵ロボットということで体型が違うことはとりあえずいいとして、巨大感がないのはまずい。下の図は、コンテにあった、白糸の滝に突っ込んで損壊しているロボットを描いてみたもの。このモデルでは排気管が閉じられるようになっている。

# たっちは上手か？



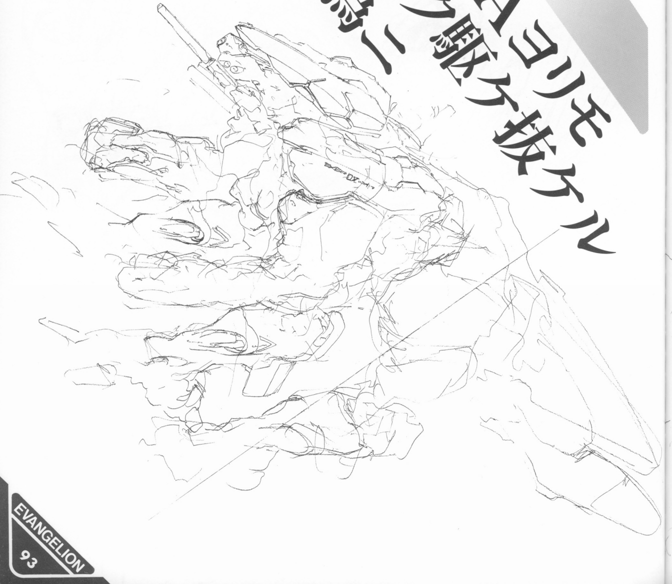
CHALLENGE
NEXT STAGE

# T·RIDEN·T
LAND CRUISER



「EVAよりも速い」という条件を見つけてぶったまげる。このページで何をやっているかというと、前面からのシルエットを変えずに足を長くしようと企んでいるもようです。足を長くした結果、足の付け根が肩より高いところになってしまいました。尻尾つけたら恐竜か？ でもいいの、こんどは考えあぐねた結果だから。

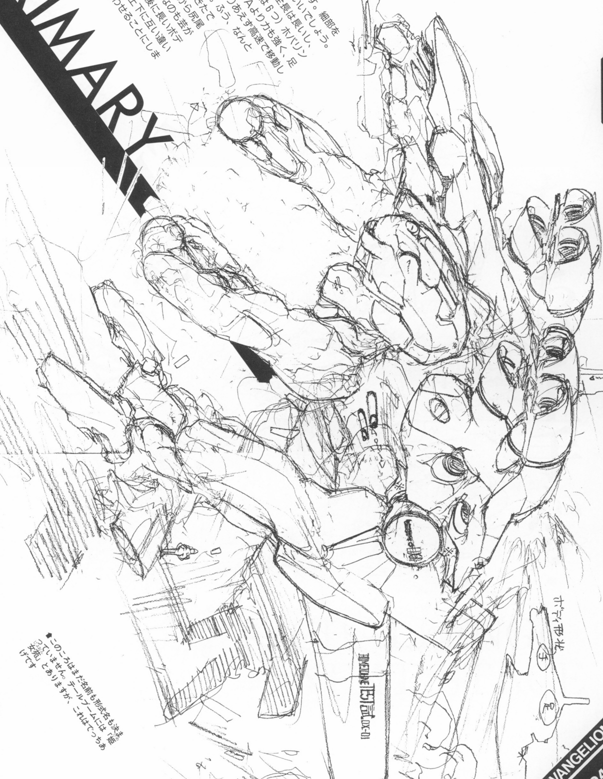
## EVAヨリモ疾ク駆ケ抜ケル為ニ



# T・RIDEN・T
## LAND CRUISER

# PRIMARY

空間的なレイアウトが完成した形です。細部を整える以外はほぼ完成型といっていいでしょう。EVAより少し背は低いけれど全長は長いし、4つのジェットで（最終的には6つ）ホバリングし、水中行動ができ、EVAより力も強く、足を蹴り上げて描けば、とりあえず高速で移動しているようにも見える。ふう、なんとか条件はクリアーできたでしょうか。頭の先から尻尾まで、まっすぐなのも芸がないので、前後に長いボディを2つ、上下に互い違いに組み合わせることにしました。



◆このころはまだ名前も形式名も決まっていません。テールブームには「姫女苑」とありますが、これはでっちあげです

# T・RIDEN・T

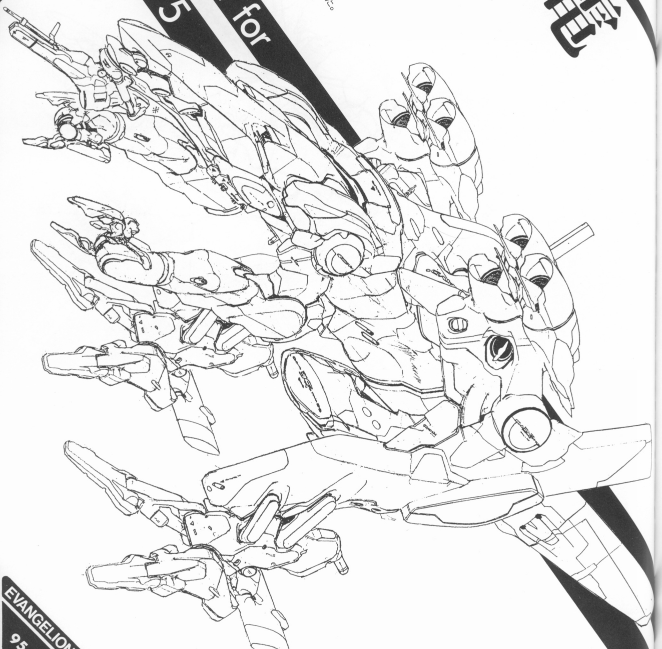
LAND CRUISER

## SHINDEN・RAIDEN

# 震電・雷電

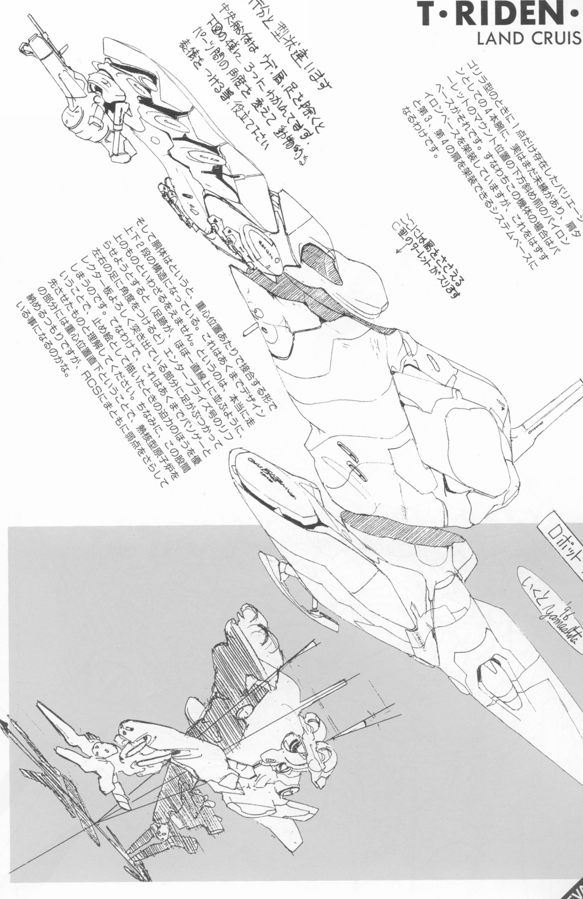
でき上がったロボットの個人的な仮称は「臥矛」。前後に長い機体でアウトレンジに潜んで攻撃することから、臥せる矛と書いて臥矛。カテゴリーは陸上軽巡航艦。ただ、イメージ画よりも腕の力強さがなくなっている。リフトジットの当たり前さや、アンヨのおもちゃくささはわけありだけれど、やはり少々いただけない。それ以外の点では気にいっています。設定が完全にあがってから、やっとオフィシャルな名前が通知されました。「震電」と「雷電」。オリジナルネームにクラス名がほしかったところだったので、臥矛の矛と雷電を掛けてT・RIDENT、トライデント級陸上軽巡としました。

Matchpower for Windows95



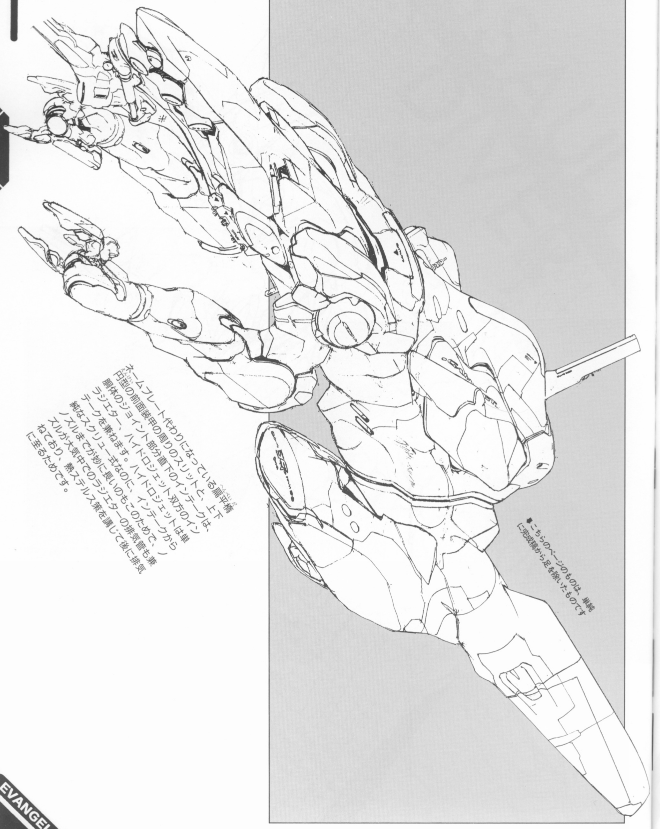
# T・RIDEN・T
## LAND CRUISER

ゴリラ型のときに1点だけ存在したバリエーションとしての4本腕に、実はまだ未練があり、肩タレットのマウント位置の下方斜め前のパイロンベースがそれです。すなわちこの機体の場合はパイロンベースを架装していますが、これをはずすと第3、第4の肩を架装できるシステムベースになるわけです。




そして胴体はというと、重心位置あたりで接合する形で上下2段の構造になっている。これはあくまでデザイン上のものといわざるをえません。というのは、本当に走らせようとすると（足跡が、ほぼ一直線上に並ぶように、左右の足に角度をつけると）エンタープライズ号のリフレクター板よろしく突き出ている部分に足がぶつかってしまうのです。てなわけで、これはあくまでパンゲーということで、止め絵として描いたときの迫力のほうを優先させたものと理解してください。ちなみに、この胴周の部分には重心位置直下ということで、熱核型原子炉を納めるつもりですが、RCSにまともに弱点をさらしている事になるのかな。

# T•RIDEN•T
## LAND CRUISER

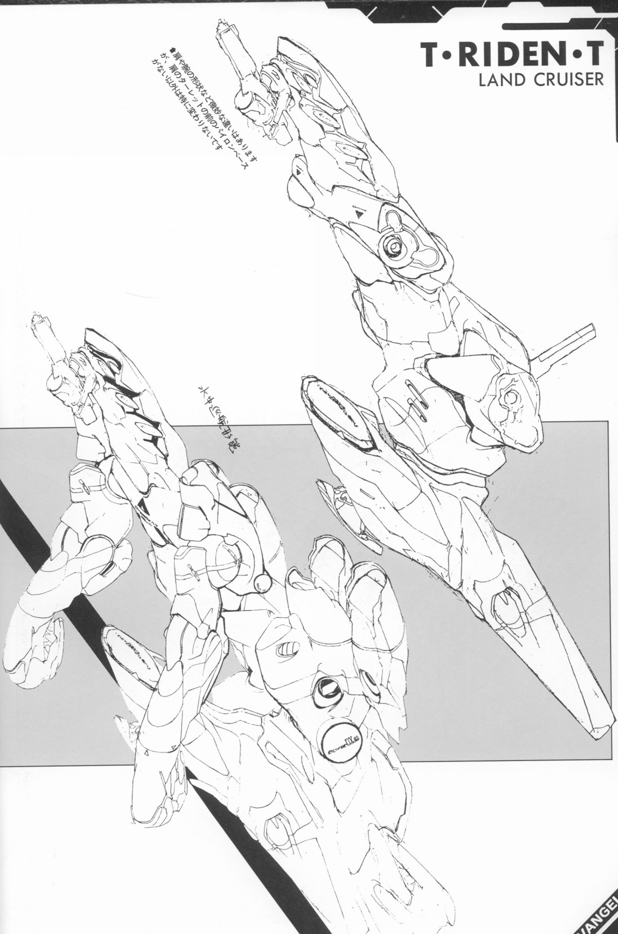


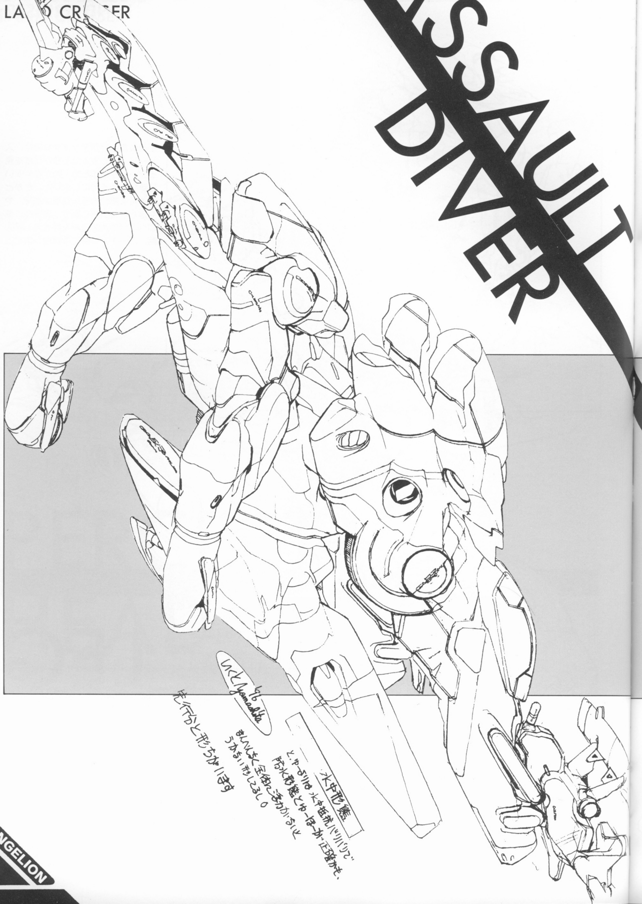
ネームプレート代わりになっている扁平楕円型の前面装甲の周りのスリットと、上下胴体のジョイント部分直下のインテークは、ラジエター、ハイドロジェット双方のインテークを兼ねます。ハイドロジェットは単純なスクリュー式なのに、インテークからノズルまでが妙に長いのもこのためで、ノズルが大気中でのラジエターの排気管も兼ねており、熱ステルス策を講じて後に排気に至るためです。

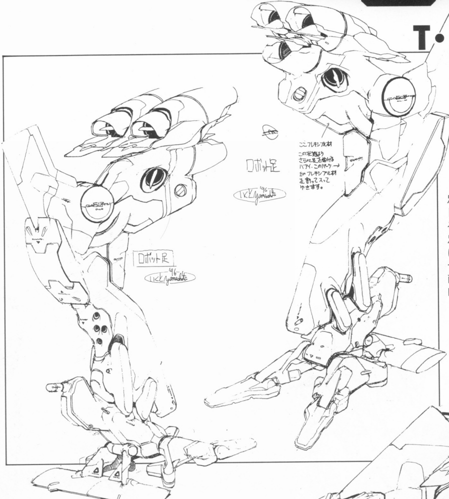
◆こちらのページのものは、単純に完成稿から足を除いたものです

# T·RIDEN·T
## LAND CRUISER

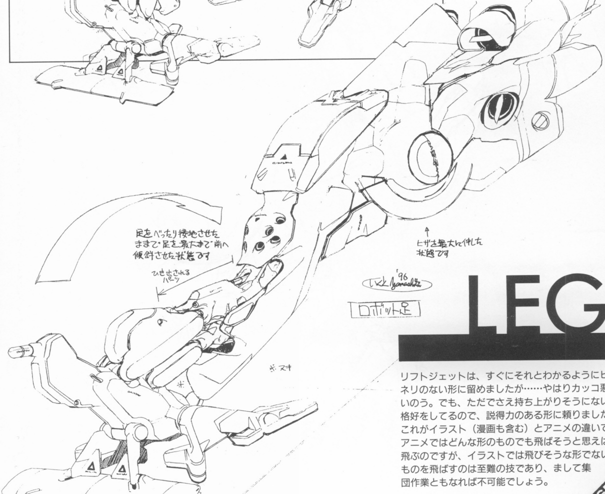
●肩や腕の形状など微妙な違いはあります
が、肩のターレットの前のパイロンベース
がない以外は特に変わりないです




ASSAULT DIVER
水中形態
と、ゆーよりは水中抵抗バリバリで
防水形態とゆーほーが正確かも。
まんべんなく全体に浮力がかかるよう
うかない形してるし。
'96 いくと Yamashita
走行形と形ちがいます



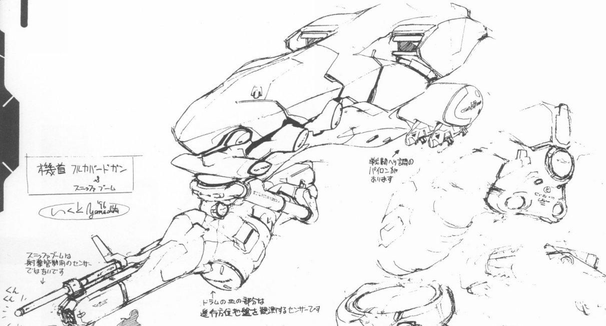

足の設置部分がダサダサなのは、ストーリー中で主人公たちが足跡を見るシーンがあるため、わかりやすい足跡を残せる形にしました。かかとにあたる部分の平らな板は通常、やや浮かせた状態にあり、走行時に地面への足の沈み込みを押さえ、停止時、パーキング時には接地します。



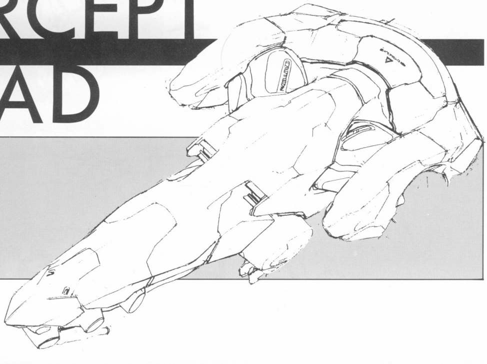

# LEG

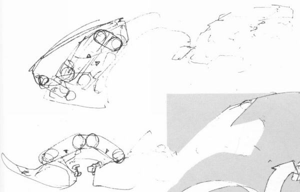
リフトジェットは、すぐにそれとわかるようにヒネリのない形に留めましたが……やはりカッコ悪いのう。でも、ただでさえ持ち上がりそうにない格好をしてるので、説得力のある形に頼りました。これがイラスト（漫画も含む）とアニメの違いで、アニメではどんな形のものでも飛ばそうと思えば飛ぶのですが、イラストでは飛びそうな形でないものを飛ばすのは至難の技であり、まして集団作業ともなれば不可能でしょう。

# T·RIDEN·T
## LAND CRUISER




# PERCEPT HEAD

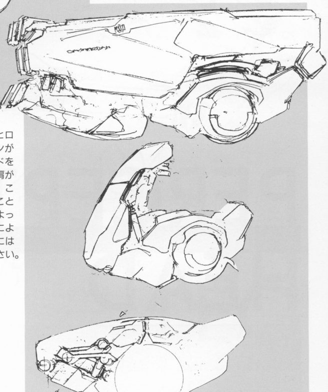






# ARM

⬇ミサイルポッドを載せると
中段の図のようになります





ストーリー上では肩の上にヒロインの入った檻を担ぐシーンがあり、中距離ミサイルポッドを搭載するためのキャリアに肩が展開するつもりでいたので、これで檻をつかみ止めておくことを思い付いたものの、例によっての山下の連絡不行き届きによって、この設定はスタッフには送っていません。ごめんなさい。

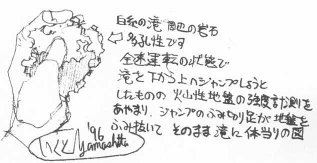
# SHOULDER

# T・RIDEN・T
## LAND CRUISER



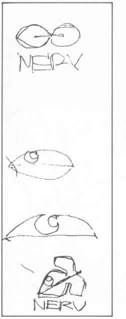
結果として震電・雷電は先にEVAの初期デザインのときも出た「部品を気にするあまり、全体のバランス忘れる病」の気があります。しかし最大の問題は、角度を変えて描いてある設定がほとんどないということかも知れません（スタッフの皆さん、ごめんなさい）。
それにしても、いま見るとこの形はEVAのメカというには少少違うかも。

# T•RIDEN•T
## LAND CRUISER






⬆我々のスケールでは、普通の石よりややもろいだけの固い岩ですが、ロボットのスケールの感覚では、浅草名物の「かみなりおこし」に近いくだけかたをすると思います







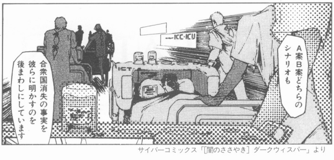
➡個人的につくり直したもの。NとVの斜線部と葉っぱの斜線の不一致が、デザインした私自身、気になってしょうがなかったのです







⬅⬇なぜか「ダークウィスパー」の中から出展されている、ストレッチャーと、情報ディスクカセット。シンジ君が寝てたり、リツコさんがミサトさんに手渡したりしてました




サイバーコミックス「[闇のささやき] ダークウィスパー」より



セガサターンゲーム用につくった使徒です。やった人は見たでしょうが……なんであんな色にするかなあ⁉　こういう仕事のときは、やはり自分で色設定するか、せめてイメージカラーを申告しなきゃだめですね。私のイメージでは、白とグレーってな感じでレイちゃんのプラグスーツみたいなふうでした。真っ白な翼を広げるバージョンもあったのですが、きれいすぎるのでやめました。




# 脳天直撃
# SEGA SATURN



ちょうどこれを描いた時期に、連載漫画のほうで「集中艤装兵ニケ」を描いていたころなのでしょうか。シルエットが似てますね。



# SHEPERDESS

導くは、集合意識という怪物の群
考えることを放棄した人のかたち



# GARAGE KIT
## EVA 01

この本の編集をしている最中に完成モデルをいただきました！　すごいのすごくないのって、当然すごいのですが、入り組んだ構図の上に注視するポイントがいくつもあるので、写真だとこのすごさがまるで伝わらないと思われることが残念です。アングルを変えるたびに、新たな発見と感動があります。着彩も独特で、立体になった油絵を見ているようで、山下のラフ画を「粗暴」ととるなら、こちらは何か荘厳な感じすらします。敢えてうがつなら、猛り狂う力が作業の段階を経て昇華された、その現場に立ち合った感があります。



| | |
|---|---|
| タイトル | エヴァンゲリオン初号機 |
| 原型製作 | 安藤賢治 |
| 価　格 | ￥12,800-（税別） |
| 材　質 | レジンキャスト |
| 総パーツ数 | 28パーツ |

今回のガレージキットの原型製作に先立ち、「羽根が生えているようにも見える、曖昧な形のEVA」のラフ画を版権元に提出して数週間後。意外にも山下氏から返答のファックスが舞い込みました。それは、光球からびっしりと羽根を生やしたEVAでした。「反則だ」と思いました。

原型製作／安藤賢治


これは
演出であって
設定じゃ
ないですが
中心断面
タマのまわりの
肉（というか組織）
えぐれてます
ユデ玉子のカラを
少しわって
白身をほじくり
出して黄味を
露出させた感じ
★ 胸のヨロイを
開く仕草が
どうもガイバーっぽいと
思うので、いっそのこと、
背中のハネも胸のタマから
ハエてるという事にして
「タマからはえてきた羽が、エバの体と
装甲をつきやぶって出てきた」
～風なのは、イカがでしょうか
肩パイロンの
ふっとばされた
上半分→
肩あてに
ひっついて
羽の上に
のっている
タマの前方からもハネが
少しはえてますが、前面が羽の
つけ根という訳ではありません
背中からはヨロイをやぶって
もっといっぱい羽が出てます
←ユ着したヨロイを引きちぎる
様子。パーツそのものを
にぎり
つぶしてます
翼は鳥の羽と
いうよりは間伸びした
プロペラの羽が
たくさんひっついて溶けた風です
破損部分の参考に、
EVAの装甲は
樹脂製の複合装甲板
ですが、EVAのサイズから
見てみると うすくて割れ
やすいプラスチック板を
重ねてある様な
質感でしょう
タマの位置は
胸のあたりです
（胸より少しだけ下）
いとYamashita '96
モデラー様へ
色々とゴチャゴチャ
書きましたが これはあくまで
山下のたわごとです。
貴方の創作意欲に水を
さしてしまう様なら
無視して頂いても
かまいませんです
使徒をふんづけるのは
よしましょう 他のキットであったし…。
何かキャラクターをふんずけたいなら
折り重って死んでる 0号中 2号中の
死体の山を踏み台にしてるのは
どうかと思いましたが、事実上、
作業が3倍になってしまいますね。
勝手ぬかしてすみません ０よしましょう
他のEVAを
見るにつけ
血まみれや
内臓でキモチ悪く
見せるのは誰でも
できるよなぁ
なとと
エラソーに
思う山下です
美しいキョーフという奴をおねがいしたいのですが…
地面からも
羽が芽のように
のびてきて
羽に
つながろうと
している
↓
翼
地面へ

# OUT BURST

# GUESTS PAGE

ゲストページ

## 庵野秀明 HIDEAKI ANNO

所謂、メカデザインについて何か語って下さい、と云われたが、

メカデザインを言葉で語ることは、難しい。

デザインとは、ビジュアルな記号を使った表現であり、言葉という記号へ容易に置換されるモノではないからだ。

デザインコンセプトやセルアニメーションという媒体上での制限、他者が納得してくれるための作業上での方法論を語ることにも、あまり意味を感じない。

ただ、演出上でのコストパフォーマンスを追求しているに過ぎないからだ。

作品に対峙するメカデザインの位置を論じても、おもしろくない。

それは、企画と監督の持つバランス感覚が全てだからだ。

――と、今ここで私がメカデザイン一般、まして『エヴァ』について語ることは特にないような気がします。まるで日本社会の雛形のごとく、人間関係的にも、内容的にも、経済的にも閉塞し、それをヨシとしている人々が集くっている『アニメーション』の現状で、もはや言葉はあまりに非力だと感じるからです。危機感の概念を持たない人々に、変化を求めない人々に、すでに話をしている余裕はありません。

ただ、走り続けるしかないのです。

例え、同軌道の周回、カラ回りに過ぎない行為も、常時加速さえ持続していれば、いずれ呪縛から解放される脱出速度へと到達出来る可能性を示唆してくれます。『エヴァ』もその過程、多段式ロケットの何段目かに過ぎません。現在（いま）は次段ロケットに点火して、先に進むしかないのです。慣性航法時におけるインターバルを、また必要とする時までは。

――と、本企画内容に関係の少ない話はもう横に置きまして、山下、きお両氏に向けての話を少々。

『エヴァ』という作品は、両氏にとっても私にとっても、その制作過程や結果における多少のマイナスはあったが、最終的には何らかのプラスが残ったと思う。その中で私が何よりもうれしかった事は、作品とスタッフと監督の繋がりを維持する、最低限の共通項が残ってくれたことだ。

「やってよかった」という気持ちである。

山下様、きお様、どうも有り難うございました。

この次も、よろしくお願いします。

## 貞本義行 YOSHIYUKI SADAMOTO

監督との企画当初の話である。「今度のウチ（ガイナ）のロボットアニメの主題歌は、サビの所でタイトル（＝主役メカの名前）を連呼するようなヤツにしたいネ」。スポンサーのタイアップがからむ最近のソレは、子供にとって、決して歌いやすいとは言えない事から、そんな話になったと記憶している。もちろん半分冗談だ。

メカデザインに関しても同様で、スポンサーの監修がからむのは当り前、重要なのは、いかに商品（おもちゃ）としてカッコよく、かつ売れるデザインであるかが優先されるのだ。

落書き魔であった小学生の頃の私は、学習ノートや教科書の余白、テストの答案用紙の裏まで、当時のアニメや特撮モノのヒーローやメカのイラストで埋め尽くしていた。ロボットアニメのルーツたる、マジンガーZや鉄人28号も例に漏れない。しかし、当時の私は果たしてエヴァのイラストを描けただろうか？

基本は人型とはいえ、シルエットをくずしている肩の板やフリーキーな背中のフォルム。一見、角と悪辣な顔つきで特徴的ではあるが、三次曲線が入り交じった複雑なフォルムの頭部etc…。アニメーターでさえ3Dモデル（作画参考用）を手にするまでは立体把握が難しい。

一言で言うと「カッコいいが、描きづらい」のだ。

当時の私が描けたかどうかは別として、小学生の落書きとして存在するデザインか、はかなりあやしいと言っていいだろう。何故、このようにまわりくどく揚げ足を取るかというと、これからが本題である。

山下君のデザインしたソレが、漫画版のエヴァを描いてる私を日夜苦しめているからである。若くてロボット描くのが大好きなアシストを連れてきてコキ使おうと連載当初は思ってたが、そんなヤツは居やしネェ。だから当然といえば当然だが、未だに自分で描いてる。こんな事ならキャラ表F－Xの時に、もっとシンプルに……いや、もう言うまい。

山下君のデザインにケチつける事は、自分のキャラデザインの没個性を棚上げしなくてはならないからだ。……いや、でも私は大人げないのであえて言わせてもらう。

### 描きにくいだス〜〜〜〜!!

あと何か月、いや何年このロボットに苦しめられるのか。

カキニクエキスを飲んでもわからない。

でも、くやしいけど「描きにくいんだけどカッコいい」ヨナ。

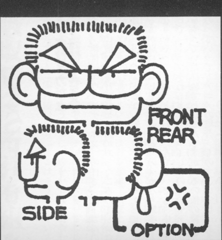
## 鶴巻和哉 KAZUYA TSURUMAKI

紫色のポルシェ911カレラカブリオレには、ホモの弁護士が乗っているらしい。

ヨーロッパあたりでの話だ。紫色（正確には藤色だが）はホモの象徴色なのだそうだ。理由は忘れた。一方、紫色のトヨタソアラ（58年式）自家製エアロパーツ付には、頭悪そな兄ちゃん（52年式）白エナメルサンダル付が乗っている。こっちは北関東での話。何故、彼等が紫好きなのかは知らない。

エヴァンゲリオンの零号機と弐号機の色は当初から決まっていて、それは一番最初に描かれたイメージショット（企画書にある、山腹から出撃する赤と青のエヴァ）からもわかる。ところが主役メカ・初号機の色はなかなか決まらなくて、監督や貞本さんとぬり絵みたくして何十枚もカラーリングした記憶がある。熟考の末、グレー系のミリタリーカラーに落ち着いたある日、突然、納得いかんとばかりに「カラーリングby山下いくと」が届くのだが……。私の紫エヴァ初見の印象は「えげつなー」であった。ホモ弁護士やエナメルサンダルを連想してしまった。しかし、これで正解なのだ。女々しいシンジ少年の乗るエヴァンゲリオン初号機は、母性を象徴する巨大ロボットであり、頭の悪い狂暴な野獣でもあるのだ。派手なのは一向に構わない、警戒色だから。うまいと思わず膝を叩いてしまった。初号機の色は、その日のうちに山下案に変更された。

試行錯誤時代の私のイチ押しだった、腰から下クロ、腰上オレンジの力道山カラーも頭悪そう度ではかなりイケてると今でも確信しているのだが、どうだろうか？　ぜひ四号機に使ってほしいと思っていたのに。




いままでになかった
ロボットアニメをやろう

IKUTO YAMASHITA

# SPECIAL TALK

スペシャルトーク



ロボットに乗っている主人公と
主人公の前の人間たちが
何をするか

SEIJI KIO

# ちょっとSFバリバリのロボットをつくってみよう

## 主役メカだと自慢できる?

— 「新世紀エヴァンゲリオン」の件で、山下さんのところに最初に庵野監督から話があったころのことからうかがいたいのですが。

**山下** いちばん最初のときは、主人公のメカを担当される方が別にいらして、そのまわりのメカなり雑多なものなりをやってくれ、と言われたんです。でも一応、テレビで「トップをねらえ!」や「ふしぎの海のナディア」をやっていた経験でわかるんですが、その他の雑多なものっていってもアニメの場合、ものすごい分量があるんですよ。で、とてもじゃないけどそれはできないです、と、そのときはお断わりして。それからしばらくしたら、どういうわけか「山下さんのほうで主人公メカをやってみませんか」という話が来て。これはなんかオイシイ仕事だな、ということで引き受けました(笑)。だったらいままでになかったロボットアニメをやろうかしら、と思って。ちょっとSFバリバリのロボットをつくってみようと。

— 主役メカだとオモチャも出るし、近所のオバちゃんにも自慢できると(笑)。

**山下** そうそう。近所の男の子たちに「エヴァンゲリオンのお兄ちゃんだ」なんて言われたりして。

— まさか中学生や高校生に「山下先生のファンです」なんて言われることになるとは(笑)。で、冗談はさておき、初期の設定は学園モノだったとか。

**山下** 学園モノのロボットアニメ、って聞かされたときは、いったいどんなものになるんだろう、と全然見当がつかなくて。

— 「トップ」の最初の1話2話みたいな感じだったんですかね。

**山下** ああ、そうか。そうやって考えればストレートですよね。

**きお** うん。実際にそれで山下さんが当初、自分のイメージで描かれたロボットのデザイン(本誌17ページ参照)が存在してますよね。

— あの、中央部に反重力モジュールみたいなのがあるヤツ。あれはどういうものなんですか?

**山下** あれは漫画用に用意したものでしたが、当時、某オモチャメーカーさんで格闘モノのロボットのオモチャがいっぱいあったんですよ。

— はいはい。殴りあいをするヤツですね。

**山下** 殴り合いをやって、負けるとロボットの真ん中の部品が「ボヨーン!」と飛んでいくというヤツ(笑)。そういうオモチャの企画用としても用意していたものなんですけど。

— えーっ、そっ、そう聞くと山下デザインのロボットのイメージが……(笑)。

**山下** でもいろいろと考えてあるんですよ。操縦して戦うロボットじゃなくて、プラモだったから知らない人も多いんだけど、動きのパターンを後ろで設定して、あとはロボット同士で勝手に戦わせるってヤツで。

— ああ、カムを回して真ん中のパーツで動かすというギミックの。

**山下** 真ん中の制御装置のパーツでそれをコントロールするように、何かパチパチと換えるようにして、という。

— ジャイロにしておけば、ジャイロを傾けて前に進むとか。

**山下** ええ。だから、そういうパーツの奪い合いをして遊べばおもしろいのかな、というぐらいのことで考えていたというのもあるんですが。もし自分のデザインしたロボットがオモチャになるって言われれば、SF考証どうのこうのよりも、オモチャにしていかにおもしろいかのほうを僕は考えちゃう。

## 自分の世界観を作品に活かす

— きおさんが「エヴァ」のお仕事に参加されたきっかけについて、お聞きしたいのですが?

**きお** '94年の2~3月ごろに、山下さんから「きおさん、アニメの仕事やる気ない?」という電話がありまして。どういうアニメなのか話を聞いてみると「実はガイナックスでまたテレビアニメをやるらしいんだよ。それでメーンのメカを描く人や、いろんなことをやる人が決まっていないんだ。ガイナックスという会社は特殊なシステムでやっていて、こちらがどんどん情報を与えていけば、それを向こうがどんどん吸収して、それをそのまま作品に生かしてくれるという体質をもったところだから、これはきおさんの世界をそのままどんどん入れるチャンスですよ。だからどんどん描いて、どんどん」と言われまして(笑)。その時点では、メーンのメカに関しては山下さんが描かれるということになっていたので、僕は戦闘機とか車とか、そういう雑多な小道具を描くことになるんだろうと思っていたんです。それで渡された設定書に目を通していたら、未来交通機関というのにモノレールのことが書いてあったんですよ。それを見た僕は「未来の交通機関ならモノレールじゃないだろう。せめてリニアカーにしてほしい」と思ってリニアカーを描いたんです。でリニアカーを描いているうちに、やはり街もいるだろう、ということで街も描くことにしました。そしてまず最初に描いたのが、駅のプラットホーム。それをガイナックスに送ったところ、庵野監督から電話があり、「きお君、あのバック気に入ったよ。君、バックやらない?」「えっ、僕が背景やるんですか?」という経緯がありました。

— それは未来都市の設定担当ということですか? それとも背景全体の?

**きお** 背景全体でした。

— すると、いわゆる美術担当なんですね。「エヴァ」の1話でシンジが使徒を目撃する駅があるじゃないですか。あれとかもそうですか?

**きお** あれは僕じゃありません。僕の作業の場合は基本的に、概念図とかイメージとかメカの設定とかSFの考証といったものを描いて、庵野監督に送ってたんですよ。そういったものをどんどん送っていくうちに、庵野監督からファックスで、あれがほしいです、これがほしいです、という感じの具体的な要望がちょくちょく来るようになったんです。そういうオーダーが来たときに、山下さんと、こういうのが来たんだけど、という感じで話し合って。そのころ、山下さんはまだ"エヴァンゲリオン"という主役メカのデザインを、餅をこねるようにコネコネとこねていたんですよ。そのようすを見て「山下さんも忙しいんだなあ。じゃあ僕もがんばろう」と。それでデザインを描いていくうちに、'94年の春だったと思いますが、タツノコプロに呼ばれて、そのときに僕が参加することが本決まりになったんです。

# 吸収して、それを組み替えよう、というのが庵野監督のスタイル

――作品中で、きおさんが手がけられたものというと、たとえばどんなものがありますか？

**きお** 基本的に、これが僕のだ、というデザインはありません。

――それは要するに、作品の中で浄化されて使われているということですか？

**きお** ええ、そうです。

――すると、第三新東京市全体の概念的なものは全部、きおさんが手がけられたわけですか？

**きお** ジオフロントの中が森になって、人工湖があって、そこにネルフ本部がドンと置いてある、というのはそうです。もともとは、まだコンセプト自体が僕の中になかったときに、さっきも言ったとおり、ジオフロントの中にいろんなものを描いていたんですよ。街を描いたり病院を描いたり学校も。そのうちに、ジオフロントの中にはネルフ本部しかないことにしよう、と。そういうことが決まって。そういう感じでどんどん省略していった結果、ああいう形になったんです。

――庵野監督の中には、集められたパーツでつくられた設定というのがきちんとある、と見ていいんですね。

**山下** ええ。吸収するだけ吸収して、それを組み替えよう、というのが庵野監督のスタイルですから。それはそれでいいんじゃないかな。

**きお** 僕らは漫画家ですから、ものに対して、どういう形でどういうふうに動かすか、どういうことをしたか、というのがあるわけです。それが頭の中に第一条件として入ってますから、そこから情報を組んでいくんです。ところが、アニメーターの方や監督さんというのは、何人もの人で作品を動かさなくてはならないので、動かしやすいものとか、これはアニメ的に目に映えるものだとか、そういう判断があるんですね。そういった、不特定多数の人間にわかりやすく情報を与える場合においては、僕や山下さんみたいな、細かくゴチャゴチャと描く――ゴチャゴチャと描くというのはある意味、誤魔化しなんですが、それが許されないんですね、アニメの場合は。で、そういうところで、違った世界の僕ら漫画家は、癖で誤魔化してしまうんです、チョコチョコと。ここらへんはこんな感じ、というように、線をいっぱい増やしてみたりすると、庵野監督から「ここはどうなっているんですか？」と、聞かれるんです。そうすると僕なんかは「えー、ムニャムニャ…」となってしまう（笑）。でもそれでは通じませんから、やはり「そこはこうなっているんです」と、きちんとわかるようにするわけです。

## アニメの現状、EVAの印象

**山下** でも、おもしろいものでアニメの場合、逆に仕事上での限界がありましてね。テレビアニメ独特の。

**きお** あります。これは背景にも、僕の知らなかったことがいっぱいありましたね。まず未来都市ということで、僕の中には三次元的、曲線的なビルが乱立しているなり、形的にはちょっと複雑なものを、と思っていたんです。僕がそれを提示しようとすると、庵野監督が「こういうのは描けません」と言うんですよ。僕が「どうしてですか？」と聞く、「塗れないんですよ。基本的には定規にガラス棒を置いて、サッと平筆で一度に塗れる面で、つまり多面形でなければダメなんです」と言われたんです。さらに「なるべくシンプルな形をしていて、それでいて変化に富んでいる、そういうビルを描いてください」と言われて。これは僕にはなかなかできなかったですね。

――アニメーションの技法から見た限界でしょうか？

**きお** 現状というものでしょうね。

――現状とかを抜きにして、時間をかけられるのだったら、もう少し手間をかけられる、というのもあるんでしょうけど。

**きお** そうですね。

――EVAに対して、庵野監督が最初に持たれていたイメージというのは、どのようなものだったんですか？

**山下** 鬼、ですね。

――生き物？ でも機械なわけですよね。

**山下** いや、どちらかというと、「鎧をまとった大きなヒト」というイメージで。

**きお** 当初から生体兵器っぽいラインというのは、庵野監督の中にイメージとしてあったみたいですね。

**山下** そう、だから「ナディア」のときに「最初に造った人間が、やたらと大きくなってしまった」という、くだりがあったじゃないですか。たぶん、ある程度はその辺りからのイメージが庵野監督の念頭にあったんじゃないかと思うんですけどね。

――庵野監督の巨人というと、「風の谷のナウシカ」の〝巨神兵〟というイメージがあるんですが、そこらへんからもってこられたものも、あったんでしょうかね？

**山下** そうですね。あえて言えば〝巨神兵〟でしょうね。まあ、あれを動かしたのも庵野さんだから、この際、問題がないような気もするんですけど（笑）。

――巨大な人型、でも何を考えているのかわからないという。

**山下** そうですね。

――最初はEVAが原子炉を引っ張って歩く、という案もあったとうかがってますが。発電所が後ろにあってという。

**山下** ええ。すごく大きな発電車両を考えて。実はそのまま原子炉を移動させているというアイデアで。

――そういえば、「エヴァ」の本編中にも出てきましたね、JAというロボットが。あれがそのイメージをそのまま引き継いでいるとか。

**山下** だと思いますよ。フライホイールを付けるとか、電池を背負うとか。電池を背負うというのは実際に劇中でEVAがやってましたね。

――ロボットになんらかの制限をつける、ということなんですか？

**山下** ええ、庵野監督が「基本的に電気で動かしたい」とおっしゃってたので。

――でも、設定としてはそうですよね。ケーブルがくっついていて、というのは。

**山下** 僕は初め、あのケーブル自体、なんとか取ってしまいたかったんですよ。身長40ないし60メートルもあるものが引っ張るケーブルっていうのが……。

――あのケーブル、直径はどのくらいあるんですか？

**山下** かなりブットイですよね。でもって、長さが長さなもんで、ものすごい質量のものが常に地面を這いまわることになっちゃうんですよね。

――ただバシンとしなっただけで、あのケーブルをもたせる素材っていま現在、ないんじゃないですか？

**山下** 仮にもったとしても、並木から何から全部なぎ倒されちゃいますよね。

――実は普通の電気コードみたいに見えるけど、アッ

# そもそものロボットはどういう状態で基地にいるんだろう？

プで見てみると全然違う構造をしているということもあるんですか？

**きお**　それはまあ、未来のテクノロジーというもので、実際に、理論的には可能なんです。こうこうこうなってますという言い方はできませんが、言い訳はできます。いまの「エヴァ」に関して、言い訳のできない点は何かというと、まあ、EVAの存在自体が言い訳できませんけれど（笑）。それ以外は言い訳ができると思います。

## 鬼？　巨人？　デザインの変遷

――では、最初に庵野監督からの発注で来た〝鬼〟のイメージが、ああいうスタイルに変遷していくというのは、どういった経緯があったんでしょうか？　山下さんのデザインを見ると、かなりいろんな案が出しては消え出しては消え、といった感じなんですが。

**山下**　というより、ぶっちゃけたことを言わせてもらいますと、僕自身、ヒーローナイズされたロボットが描けないんですよ。なんていうのかな、たぶん量産機みたいなものは描けるんでしょうけど。主人公を張れるようなロボットを描けないという事実に、僕自身が気付いたのがわりと最近になってからで。だから、それまでのものは一生懸命に描いていたにもかかわらず、やっぱりおもしろいものが出せなくて。さんざん細かいところでいじくりまわしてはみたものの決まらなくて。だったらいっそのこと最初に立ち戻って、ということで。「そもそものロボットはどういう状態で基地にいるんだろう？　どういう状態でEVAのもととなるものが発見されたんだろう？　やっぱり化石みたいな状態で出てくるのかなあ」となんて考えたりして。アンモナイトの化石って、貝が半分石に埋ったような姿じゃないですか。あんな感じで、平らな石の表面に、何か人間の形が出ているのかなあ、と考えて。それでEVAが板を半分引っかけたような格好をしているのは、そういった考えが元になっているところもあります。

――そうすると、EVAがハンガーに保持されている状態から全部デザインをされたというわけですか？

**山下**　ええ。そうですね。

――肩のアーマーというか拘束具（こうそくぐ）、あれも。

**山下**　基本的にはそうです。

――肩のユニットの役目はもともとはなんだったんですか？

**山下**　レーザー発振子です。

――劇中ではナイフなどの格納庫として使われていたようですが？

**山下**　そうですね。それと「月刊ニュータイプ」の（注4）表紙で描かせていただいたもので、インテークの中から虹色の光が出ているというのがあるんです。とりあえずそれで全周波数のレーザーを敵に当ててみて、弱点になりそうなレーザーを見つける、という仕組みなんですよ。

――相手に虹色の光をザーッと1回当ててみて、という。

**山下**　そうです。走査した上で敵の弱そうな周波数を見つけて、ビーム兵器を使う際に、その周波数のものを撃つというわけです。

――いわゆる固定武装だったわけですね。

**山下**　そうです。

――EVAって固定武装をあまり持ってないですけど、それは庵野監督のほうからの特別な指示があったわけですか？　たとえば、格闘重視で使うからとか。

**山下**　基本的に庵野監督がやりたかったのは、確かに撃ち合いするシーンや遠距離射撃するシーンもありましたけど、それよりは格闘だったよね。

**きお**　そうですね。使徒自体が不定型というか、決まった形じゃなくて、毎回毎回、怪獣っぽいデザインで通されているのは、やはり庵野監督の根底に流れている〝魂の叫び〟っていうんですかね、それが彼を突き動かす形なんでしょうね。

――EVAの武器にしても、かっこいい刀ではなくてナイフだし。カッターとかもありますよね。

**山下**　いじめがはやっているご時勢でなんなんですけど、いじめられた人間が逆にいじめてきた側に復讐するような武器のイメージがあるんですよ。なんとなく。

――それはそうですね。カッターなんか特に。

**山下**　そうそう。

――EVAは常に猫背でにらんでいる、というイメージがありますよね。

**山下**　そうなんです。一応、EVAの各アーマー状のものは固定されている状態じゃないのに、EVA自体が猫背で固定されて、あれで最後までいってしまったのは残念なんですよ。シンジがストーリー上、だんだん前向きになっていって、EVAもそれに合わせて背中を伸ばしてくれたら、もうちょっとおもしろかったかなと思ったこともあったんですけどね。

――それだと、EVAの暴走というのは要するに、いじめられていじめられてキレちゃった状況という？

**山下**　ある意味でそうですよね。

――まあ、そういうメタファーがあるんでしょうね。

**山下**　EVAにはどこかしら、うちひしがれているイメージはつきまとうんで。

――シンジがEVAに乗っている状態自体、望まれたものではないですしね。

**山下**　ええ、そうですよね。

## ロボットアニメとしてのルール

**きお**　僕も質問をしていいですか？

**山下**　ええ。

**きお**　エントリープラグのLCL液というのは、当初からこのLCL液だったんですか？

**山下**　どうだろう？（笑）僕が聞いていたのは、基本的に液体コクピットということだったから。液体ということは要するに、人間の比重に近くてとりあえず酸素が飽和状態までもっていければいいわけじゃないですか。あと、EVA自体が大きな生き物というイメージがあるんで、だったらいっそ人工羊水ということにしてしまって。それで人工羊水だったのが、いつの間にか人間が溶けているものになって、しまったの？

――えっ、そうなんですか。

**山下**　しまいには、物理的なものであるより、概念的な液体になってしまいましたよね。

**きお**　あれはリリスの体液らしいですけどね。結局、ハード的なものがどんどん精神的なものに転換されていくんですよね。そのために、デザインとしてやっているものに対して、自分自身でつじつまが合わなくなる、という現象が起きてくるんですよ。たとえば、レイちゃんが液体コクピットに入っていながら、自爆するシーンでは

# EVAが存在すること自体がある意味で矛盾する

涙を流して膝の上が濡れてしまうというヤツとか（笑）。演出上での見せ方優先ということなんでしょうね。で、やっちゃいけないということというのはやはりあるのですが、基本的に作品がどうであったかという点についてが、その作品というものを語るべきものなので、そういう小さいミスというのは別に気にならなければいいじゃないか、と思うんです。

**山下** ええ。

**きお** でも逆に、デザインなどで作品に関わっている人間として、ある意味で外野的立場でいる僕や山下さんにとってみれば、あれはちょっとつらかったですね。

**山下** その通りです。

**きお** それにやはり、最初にロボットアニメという形で参加していたので、ロボットアニメならロボットアニメというもののルールがあると思うんです。プロレスをやっている人間が突然アメフトをやっちゃいけないように。

**山下** それは大切なことで、先程きおさんが、EVAが存在すること自体がある意味で矛盾することと言ってましたけど、ロボットアニメのおもしろい点は、まずそのロボットありきで考えたらどうなるか、というところからスタートしているので、「ロボットがあった状態のルール」というのをかっちりと決めておかないと、すごい自己矛盾に陥ってしまうんですよ。

**きお** まずロボット自体、あれはオシャレなんですよ。身長80メートルもある巨大なロボットが目の前にドーンとありました、と。それでそのロボットが何かをする。そのときにロボット自体が何かをするということに対して、それを見ている人たちは「どうするんだろう、何をするんだろう？」ということに興味があると思うんですよ。それに対してデザイナーであり、考証する人たちが「こういうことができるんじゃないか。ああいうこともできるんじゃないだろうか」ということを考えながらデザインをしていくんですが。うーん、これ以上言うと危ないから言いにくいんですけど……いまはもう、巨大なロボットというものの存在が崩壊していると思うんです。80メートルあろうが150メートルあろうが1キロあろうが、見ている人たちにとっては別にどうでもいいんですよね。ロボットが何をするか、じゃないんですよ。ロボットに乗っている主人公と主人公の前の人間たちが何をするか、なんですよね。「SFはもう終わった」と言った人がいましたが、ある意味で「ロボットアニメももう終わった」と言える。EVAはロボットアニメというカラーの中で、初めてロボットアニメをつくらなかったロボットアニメだったんだと僕は思います。

**山下** ああ、確かに。いまの時代、ロボットが大きい、ということに対してはもうインパクトがないですからね。話そのものからすれば完全に逆進的になってしまうのだけど、最近のロボットアニメがキャラクターの描写中心になったというのも、それはそれでおもしろいのかもしれない。

——「エヴァ」も、最初のうちは「80メートルくらいの巨大な人型のシステムを動かすためには、どれくらいバックに人間がいて、どれくらい大変なことか」ということを表現しようとしていたじゃないですか。たとえるなら、「王立宇宙軍 オネアミスの翼」の宇宙船の打ち上げのように人間がいないと、おそらくこういったどでかいシステムは動かないだろう、みたいに。まあ、それでもきっと本当だと動かないんだろうけど。そういう意味で「エヴァンゲリオン」という作品は、本来見慣れちゃってて、ある種当然のように思っていたロボットアニメというものをもう一回再認識させたんではないでしょうか。

**山下** 最終的には、エヴァンゲリオンというロボット自体が果たす役目はある意味、そこで始まって終わっているのかもしれないですけどね。

**きお** うん。すごく言えてると思う。

**山下** だから、そこからそれを手がかりにして「エヴァ」ではそれぞれのキャラクターたちがどう絡むかという話のほうにスッと移行できた。また、視聴者もそれを望んだし。だから「エヴァンゲリオン」という作品は、ロボットアニメというより「ロボットというものを手がかりにした少年少女のアニメ」と言ったほうが、ある意味で正確なんですよね。

—— ロボットというのはあくまで敷居を下げるための




初出「B-CLUB」vol.142 シートをかついでいるのは、山下いくと著作の海洋SFマンガ「ダークウィスパー」のキャラクターたち

# 「エヴァ」に関しては完結したと言っても完結したわけではない

入り口、ということでしょうか？

**山下** ええ。

**きお** それは非常につらいけど、制作側でも一時期そういうことを言っていたんですよ。

## ディープに残る「謎かけ」行為

――では、そういうことについては最初から庵野監督やスタッフの方々の計画の中にあったんですか？

**きお** いいえ。

**山下** あれは結局、しりとりなんですよ。

――しりとり？

**山下** 悪いことばで言えば三段論法。A、B、Cというのがあると、AとCでは全然別物になっているんですよ。何かをやる過程で、それが終わったときに「じゃあ次は何をやってるの？　こういうことができたのなら、次はこういう描写をしてみよう」という感じでやっていたので、しまいには初めと終わりで全然違うものになっている。これがいわゆる庵野監督の言う〝ライブ感覚〟。まあ、実際「それがウリだ」とあの方自身がおっしゃってますからね。

――ある種、週刊漫画的に「ここまで追いつめると次はどうなる？」というのに近いものがありますね。

**山下** ああ、確かに。

――漫画家入門の本なんかで「とにかく来週のことは考えずに、その回で難しい状況に主人公をおいて、次回どうするかは自分で試す」という話がありましたが、それに近い状況が「エヴァ」には確かにありましたよね。

**山下** あと、各話数を担当されているスタッフの方によって、お話が変わってしまうということもありますし……。どう言ったらいいのかな。ひとつにつながるものが、糸のように初めから終わりまでつながっているというよりも、根っこが1本で、それぞれの人たちのやりたいことが木の枝のように、あちこちにいっぱい伸びている、という状況に見えないこともない。

――それだけ多岐にわたって広がったものをひとつの作品にまとめ上げる、という意味ではたいしたものですね。

**山下** うーん、かなり強引ではありましたがね（笑）。

――その辺りは、謎本なんかがいっぱい出た要因のひとつでもあるんでしょうね。

**山下** 結局、「エヴァ」に関しては完結したと言っても完結したわけではないし。すべての謎をかけるだけかけて、通り魔のように逃げてるわけですよ。

――なるほど（笑）。

**山下** 謎そのものよりは「謎をかけられた」という行為自体が、すごくディープに残るんですよね。

――不条理漫画に似ていますね。登場するキャラクターが中途半端に何かを言ってパッといなくなる。すると読者としては「うわぁ、すごく気になる！」という（笑）。

**山下** そうそう。すごく気になる。

**きお** 金田一少年が「犯人はおまえだ！」と言って〝つづく〟になる。

――「犯人の判明は……うーん、今回はやめとこう」

**山下** で、次の回では別の事件を追ってる。

――「前回の謎はどうなったんだー！」

（一同、爆笑）

――「エヴァ」には確かにそういうところがありましたね。

**山下** 問題提示を次から次へとすると、視聴者は一生懸命悩むわけですよね。お話しとしてどこまで完結できたかわからないけど、視聴者は謎解きを十分楽しんだと思います。

――それが「エヴァ」をこれだけの社会現象にしてしまった理由のひとつでもあるんでしょうね。

**山下** ええ。

## アイデアの厚みが違う「EVA」

――でも、そういったとりとめのないものでも、あたかもバックボーンがあるように見えていたというのは、作品世界への最初の入り口となる、山下さんやきおさんの設定が非常に厚くできていたのもその要因かと思うのですが？

**山下** 僕らだけに限らず、いちばん最初に「エヴァ」の企画会議をやったときに参加された方々から、ものすごくたくさんのアイデアが出たんですよ。あれをやりたい、これをやりたい、話はこういうふうにしたらどうか、というのが。そういったものの蓄積が効いていたんだと思います。

――作品によってはアイデアがあまりなくて、ようやくつくっているのもありますし。それに比べると、つくり方がものすごく違いますね。

**山下** そうですね。テレビアニメは結局みんなそうだと思うんですけど、作業を進めていく段階で、無理なところが次々に出てくるんです。そういうものはみんな削られる。だから最終的に削った跡のものが残る。それならスタート地点で大きな山だったら、削ったところでもある程度残るじゃないですか。だから作品の厚みというのは、アイデアや素材などを最初に積み上げるか積み上げないかでかなり違うと思います。まあ、今回の「エヴァ」の件ではそういう点で、きおさんにかなり助けてもらってますしね（笑）。

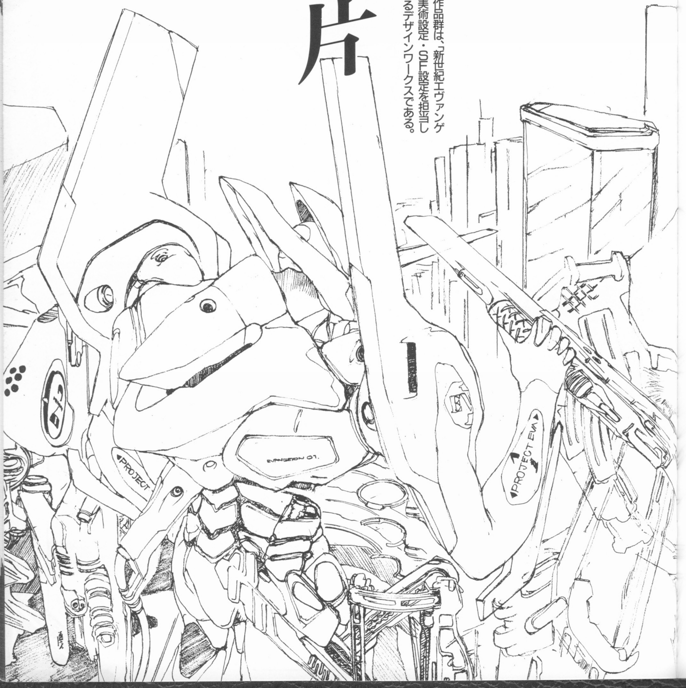
**きお** そのへんの話になると僕なんかが言ってはいけないことなのかもしれませんが、アニメ業界にはアニメ業界の世界があり、その中で決められた法則が存在していると思うんですよ。そこに漫画の世界からやって来たとか、畑違いのところからやって来たという人たちが、ある意味でフォーマットと化している世界で、何か新しいものができるんじゃないか、という気持ちがあります。そういった畑違いの者たちを使ってくださるのは庵野監督ですから、そのへんについては器量の広い方だと思います。それで山下さんのようなイメージの大きな方が参加されて、その豊富なイメージで「これはどうですか、こういうのもできますよ、あれはどうですか」というようにアイデアをどんどんキャッチボールのように投げてくる。それを庵野監督が受け止めて「ああ、それはいい意見だね、それもいいね、それも使おう」と言ってどんどん使っていかれるんですよ。そうして新しい演出論ができ、新しい画面構成ができていく。その画面を見れば、いままで普通のアニメを見ていた人たちは「あっ、何か違うアニメだな、これはめずらしいな、このアングルは変わってるな」というように見てくださると思うんです。そういう面でそれが今回の「新世紀エヴァンゲリオン」という作品において山下さんと僕とで、少しは力を発揮できたかな、と思っています。

――どうもありがとうございました。

# 時の破片

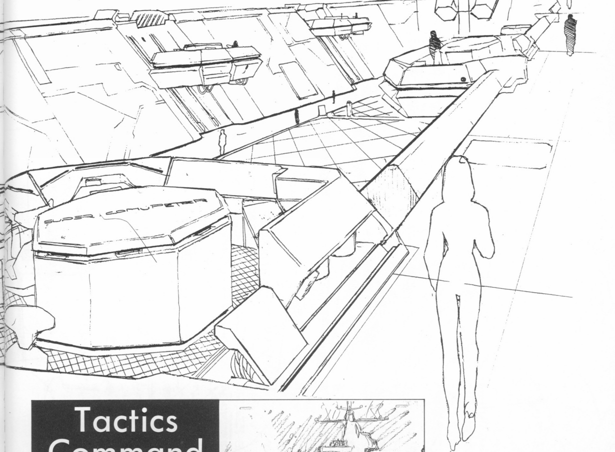
きお　誠児

ここから紹介する作品群は、「新世紀エヴァンゲリオン」において美術設定・SF設定を担当した、きお誠児によるデザインワークスである。

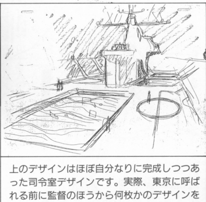


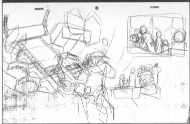
## 中央作戦司令室

ロボットアニメにおいてなくてはならないもの……いや実際自分がそのデザインをするはめになるとは。いちおう事前に何枚かのラフデザインを監督に送っていましたが、監督のイメージとは離れていたため、東京へ召喚されてデザインすることとなったのです。これが悪夢の始まりでした。なんせそのときには部分的にアニメ作業が始まっていて、絵コンテごとの設定（ちょっとしたメカデザインなど）をあげる仕事が待っていたのでした（……といってもたいしてやっていませんが）。司令室を描きながらの作業はとても大変でしたが、よい経験になりました。



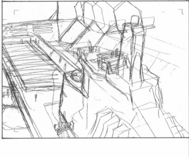
# Tactics Command Room

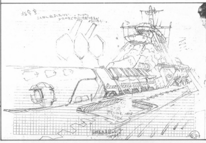


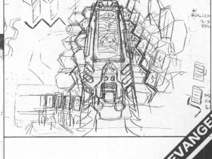




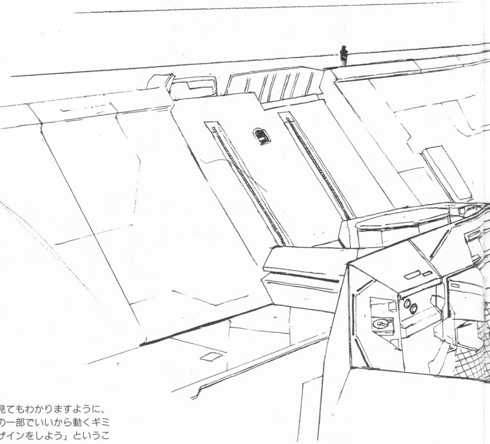
上のデザインはほぼ自分なりに完成しつつあった司令室デザインです。実際、東京に呼ばれる前に監督のほうから何枚かのデザインをファックスで送ってもらい、イメージは大戦中の艦橋（空母）であること、巨大なスペースを有すること、部分的にCGを使用できることなどが決まっていました。







# 今まで見たことがなくて描きやすくて、カッコ良いもの——(監督談 天の声)



あとにのせる司令室のデザインを見てもわかりますように、私がここでこだわったのは「室内の一部でいいから動くギミックを演出したい。そのためのデザインをしよう」ということでした（結果は残念ながら……でしたが）。そんなわけで、ユニット化したセクションを可動するアイデアを思いつきました。最前列のセクションは敵の行動をトレース、予測し、２番目のセクションは民間人の避難などのシビリアンコントロール、後部のセクションが軍事行動をサポート、最後尾の中央ブリッジがその３つを統合、作戦指示を出す。可動するのは、その状況下での優先順位によって上下するのです。

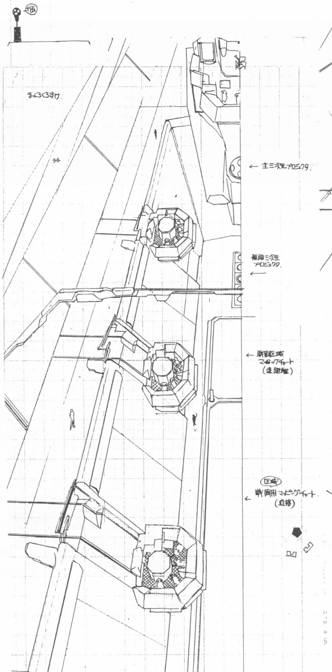
## 動く司令室をつくりたかった

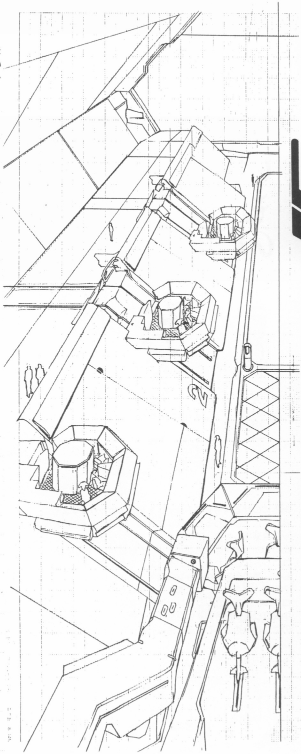
# NERV-BILL Tactics room

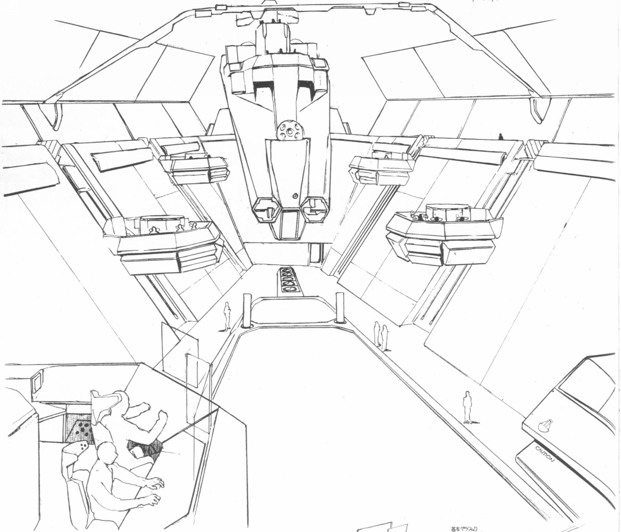



## 3次元プロジェクター

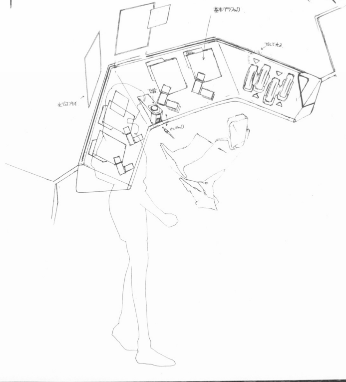
CGが使える、ということでそれをカッコよく演出できれば……と思いデザインしたもの。一部に好評でしたが、結局ダメになった。



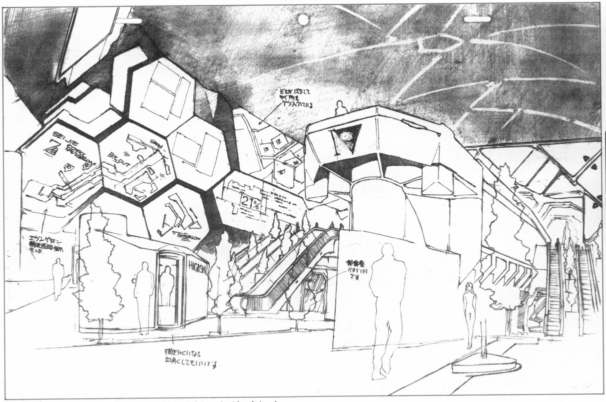



⬆このときには、まだ変形八角形をデザインに入れようとしていたのが見てとれる（作画が複雑すぎて不可能でした……）

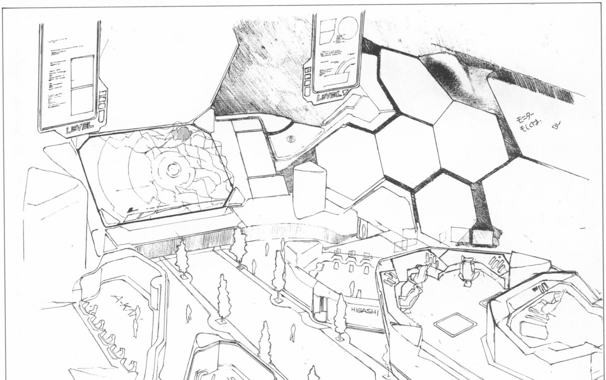


## コンソールデスク

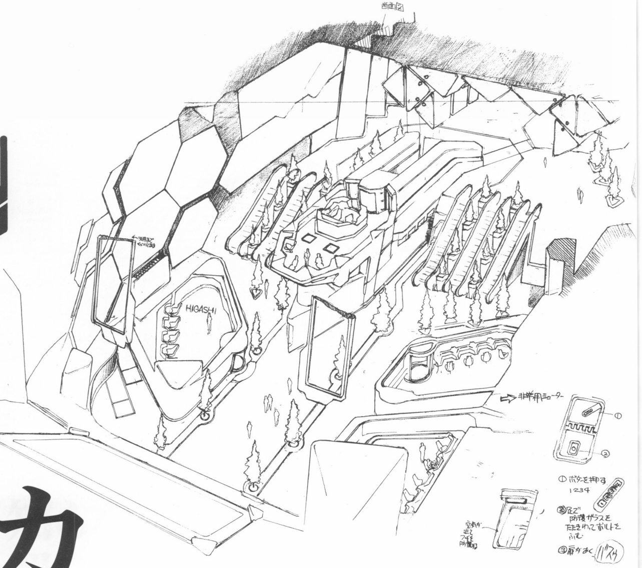
コンソールデスクについて。まずシートですが、貞本義行さんがデザインしたものに監督がリタッチしたものです。まだ作業が楽なころ、私の机に貞本さんがやって来て、スラスラ描いていったのが元になってます。それをこんどは監督がリタッチして決定稿になりました。デスクのデザインは、私が描いたものではないのです。実のところ、アニメの線を減らすべきなのか、増やしていいのかまったくわからなくなっていて、デザインが決まらなかったのです（ガイナックスにカンヅメ４日目、ということも原因のひとつだったかも）。




⬆アニメの背景という制約上、曲面構成をなくしたデザイン。とてもつらかった。
いままでにない作戦司令室ということで、木と人工の小川を配しています




⬆各ブロックについているネーミングは、庵野監督との悪フザケ
(どこかわかりますよね……時代が……)



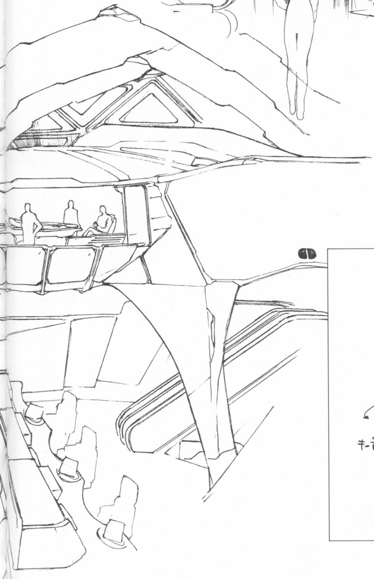

# カオス

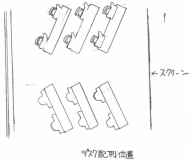
設定作業において一番の目的というのは、とりもなおさず、いかに監督（スタッフ）のイメージに近づいたデザインを描きあげれるかに尽きます。そういう意味において、この2ページのデザインは、よい経験になりました。タツノコプロのほうから山下氏とともに最初に東京に呼ばれたときにデザインしたもので、ある意味において作戦司令室の基本になっています。六角形のブロックモニターは、ここで初めて出ています（実のところアニメの制約上、とんでもないデザインができなかったのが真実で、苦肉の策だったのです）。

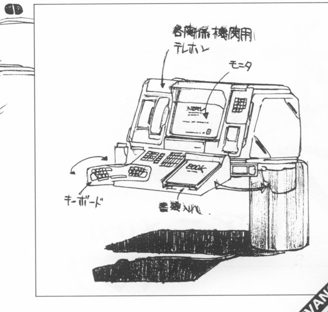
放送時に、あのように演出してくださったのは設定冥利につきます。また、ここでの段階において「ネルフは秘密機関である」というのが前提であったため、作戦司令室は岩盤をくり抜いてつくられています。デザインのおもしろさを狙って、エスカレーターを前後非対称にしたところ、鶴巻和哉さんより「遠近感が出しにくい」ということで、マンガとアニメの違いが確認できて、おもしろい経験ができたのでした（この違いがこの後、ずーっと続くとはまだ気付いていない……）。

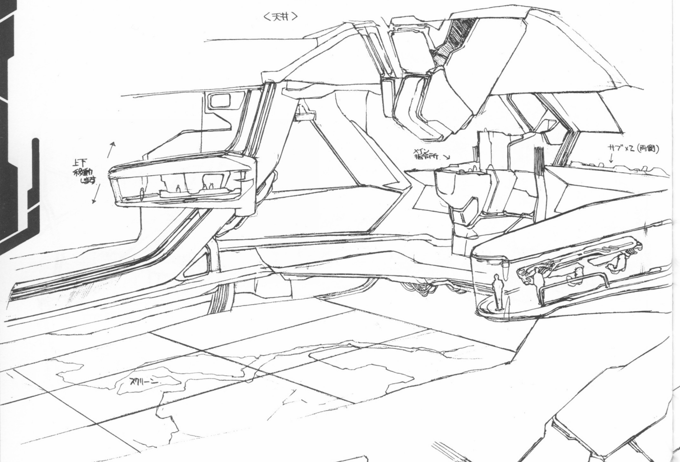
## アニメの理論
## マンガの方法論…


Nerv-Tactics
Command Room
Consept Design
かこまれたデータがここに出る
2階
NerV Mark
うらでは作戦コマンド用ボードがあってデータをかきこんでいく
①
3Dプロジェクタ




←スクリーン
デスク配列位置

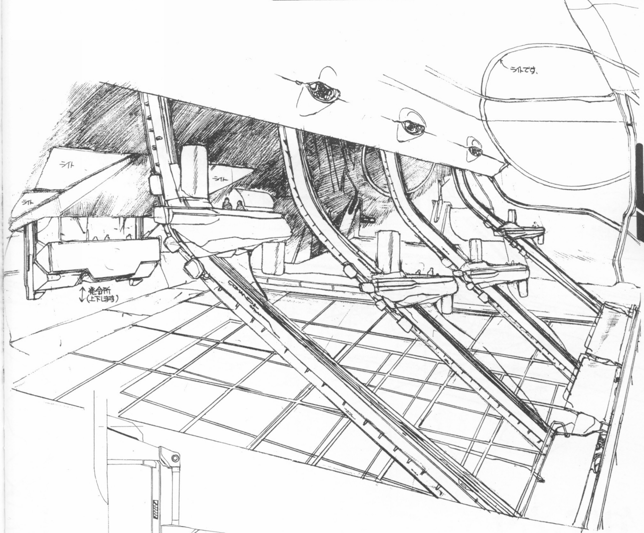

各関係機関用
テレホン
モニタ
NERV
BOOK
キーボード
書類入れ

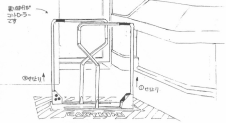



# 知らないってことは罪なのね

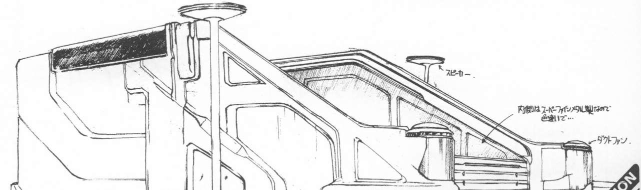
ここに載せているデザインは、まだプレゼンテーションの段階のころの作品なので、ある意味で好き勝手にやっています。ですから前にも書きましたが、タブー的な曲面、三次元ラインをいっぱい描いてしまっています（それでもガイナックスの技術力は相当高いので、私なりに楽をさせてもらいました…。本当はもっとできないことは多いらしい）。恐れを知らないという、いい例ですな。

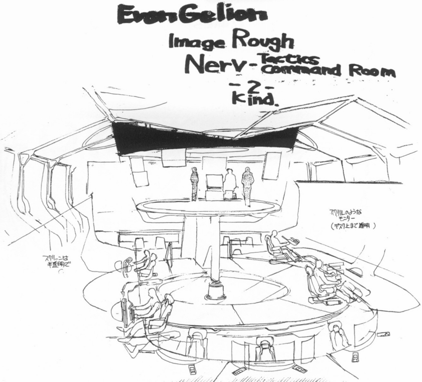


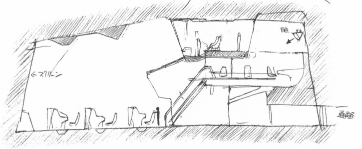


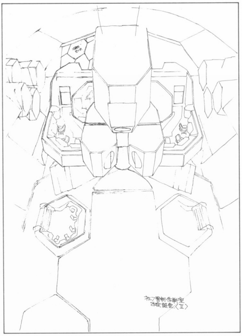

白状すれば、ここに載せてあるデザインのうちの数点は、今回の本になることが決まった時点で少々手直ししてあります。時間がなかったときの絵であるという言い訳よりも、何がなんだかまったくわからなかった、すさまじい絵だったからです。基本的には当時のラインを尊重してありますが、ここに記しておきます。

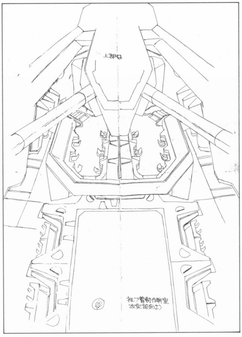


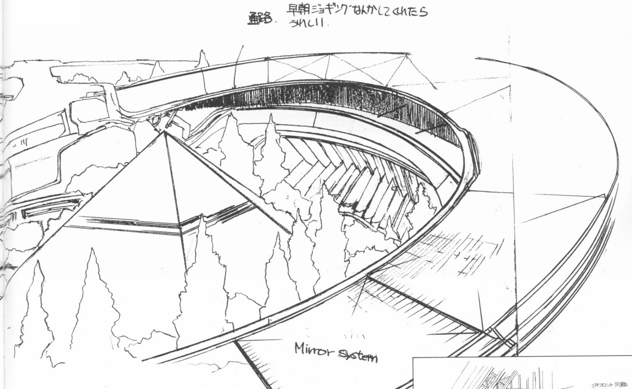

EvanGelion
Image Rough
Nerv-Tactics command Room
-2-
kind.
アクリルのような
モニター
(デスク上まで透明)
スクリーンは
半透明で


←スクリーン
通路

断面図

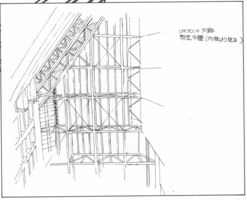


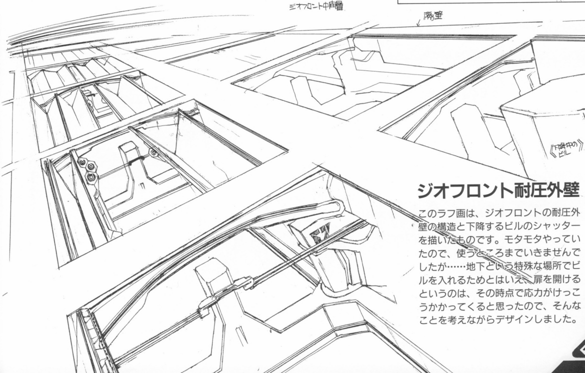





## ジオフロント

バブル華やかしきころ、いろんな建設会社がうち建てていたので知っているかたも多いと思いますが、私もそのころそんな構想にはまっていたひとりでした。ですからエバンのストーリー上でジオフロントが出てくると知ったとき、真っ先に描いてしまいました。結果を先に話すまでもなく、ジオフロントはアニメの中では直径75kmの空間が埋まってできた空間として出てきます。だからというか設定補として描いたデザインには、けっこう恥ずかしいものがあります。



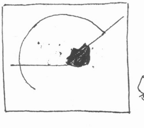




## ジオフロント耐圧外壁

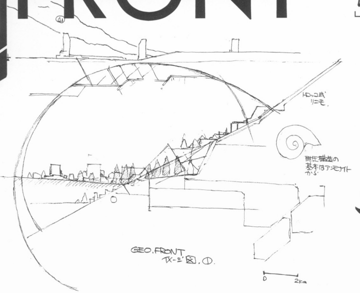
このラフ画は、ジオフロントの耐圧外壁の構造と下降するビルのシャッターを描いたものです。モタモタやっていたので、使うところまでいきませんでしたが……地下という特殊な場所でビルを入れるためとはいえ、扉を開けるというのは、その時点で応力がけっこうかかってくると思ったので、そんなことを考えながらデザインしました。

# GEO FRONT

監督「こうしてですね、天井から光がさし込んでですね」
きお「はあ…」
監督「大丈夫。うまい背景（美術）押さえたから」

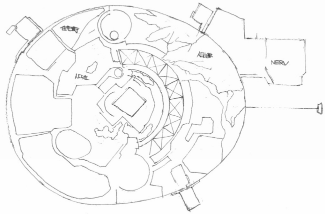


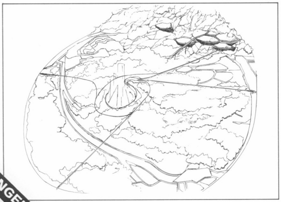


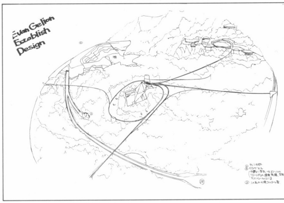



## タマゴが先か ニワトリが先か

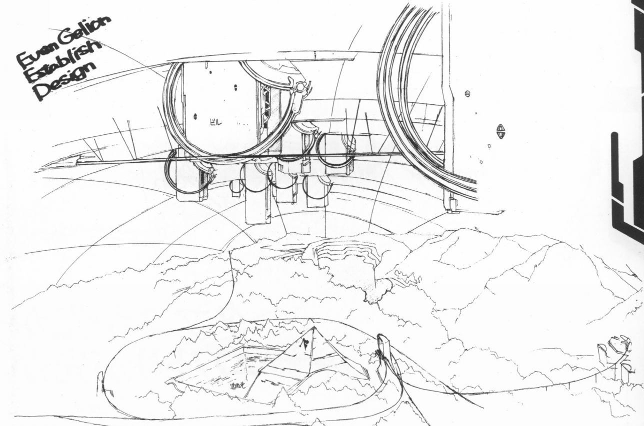
私なりのこだわりとしましては、森と川でした。もともと箱根近くにジオフロントを建設すること（この設定はガイナで最初から決まっていました）から、その地域が豊富な水源であることと、私が昔、ビル現場で地下水の処理にたいへん苦労したことから、地下水を防ぐより逆にそれを演出として使えないものか、という考えから運河ができ、人工湖へ変化していきました（ですが、まさかそこにフリゲート艦を浮かべるとは……恐るべし）。森については、「自然がいっぱい」という象徴を絵にしたかったわけで、深い意味はありません。監督よりイメージを伝えてもらったときからはスムーズにいったほうです（それでもネルフ隊員の宿舎があったり、最初のころなどは学校はあるわ、住宅地、病院、あまつさえ人工湖にはヨットまで浮かべてましたから）。ジオフロントで真っ先に決まっていたのが天井ビルで、監督のこだわりでした。そして雲の合間からのぞく太陽の光線のような人工照明。ドーム状の空間になっているのが私のせいなのか監督のアイデアなのか、記憶があいまいなので、なし崩しに決まったのではないでしょうか（無責任な発言……）。



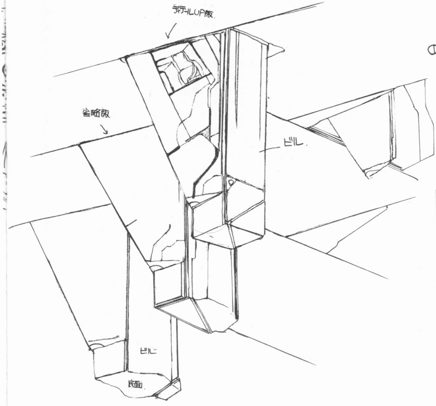


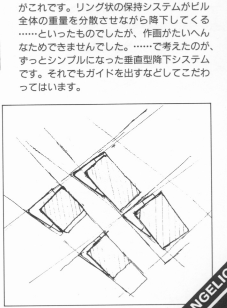
Evan Gelion Establish Design




## ビル降下システム

ビルというものは一見頑強そうに見えてその実、意外ともろいものなのです（このごろは、わざとねじれたりしなったりして強度が上がってはいますが)。ですからビルを降下させることが決定したとき、自分の中で葛藤がなかったとは言い切れません。そこは割り切って、おもしろい演出で逃げきろうとしたデザインがこれです。リング状の保持システムがビル全体の重量を分散させながら降下してくる……といったものでしたが、作画がたいへんなためできませんでした。……で考えたのが、ずっとシンプルになった垂直型降下システムです。それでもガイドを出すなどしてこだわってはいます。



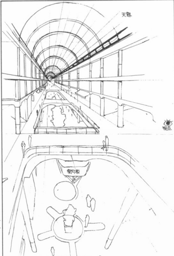


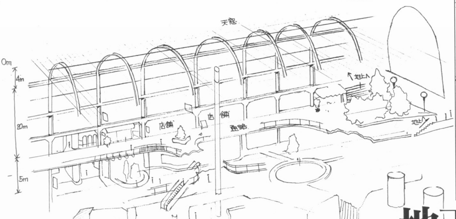

## 第3東京市全景

私がガイナックスで作業しているときに監督より渡されたシティ全景（サインは平沢さん……）を、話数といままで聞かされていたイメージにより描き直したもので、人工湖（これは監督のデザイン）などはこの時点ですでに描き込まれていました。作業としては、旧態然としたビル群と近代的ビル群、中央にTOKYO３を象徴するようなツインタワーを、そしてエバンが走り回れる巨大な道路……（このときはまだエバンが80mクラスなのか40mクラスなのか、決定は出ていなかったのです）エバンのサイズがまだ確定していなかったので、外周には３～４階建のビルを描き込み、エバンがビルの中にまぎれてしまわないようにしました（これは一部で成功、一部で失敗……）。

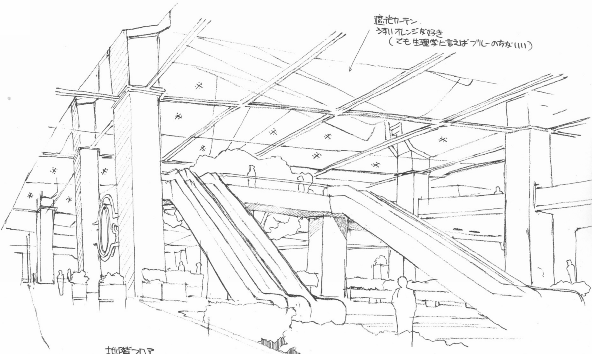
# TOKYO 3

自分だけかもしれませんが、田舎者の私は、太陽の見えない所が嫌いです。だからエバンの世界にも半ば強引に、太陽の光が差し込んでくる街をデザインしました（下図は、まだジオフロントしかわからない時期のデザインであります）。



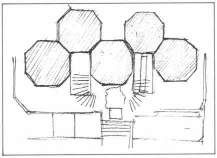

# 地下都市って響きがこわいよ

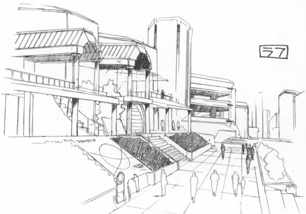


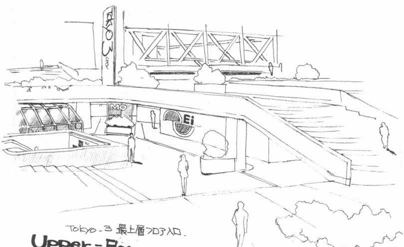

地階フロア
Tokyo III concept View.

※=とにかく天井はガラス
材質はセラミック。
(コンクリよりかたい)

…も·ヘロヘロ…





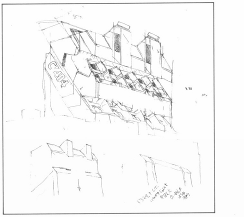
Tokyo-3 最上層フロア入口。
Upper-Floor Citizen Section

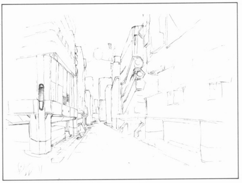
## 本職はメカデザイナー？ なんスよ

このページのイラストは、エバンの仕事をするかどうか曖昧な時期のデザインなので、ほとんど好き勝手にモソモソ描いてガイナに送っていたものです（正確には、山下さんが送ってくれていたのですが……)。ところがこれが庵野監督に気に入られ、「エヴァンゲリオン」に関わることになるわけです。

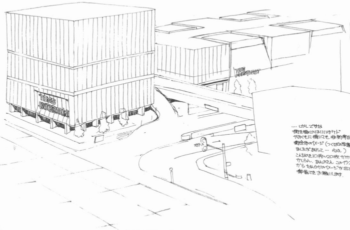


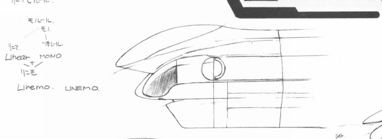

この作画で、自分がいかに才能がないか思い知りました。とにかく自分の中では「未来のビル」というのは三次元的な曲面構成のカタマリなわけであり、それ以外には考えつかなかったのです。ですがテレビアニメでは、できないことはないにせよ、無理な注文だったのです。そうなると陸に上がったカッパ……とたんに描けなくなってしまいました(監督すいません)。あまつさえ、それに武装が施されていると聞かされたときには、もう降参状態だったのでした（それでもミサイルビルはあげたのでした)。





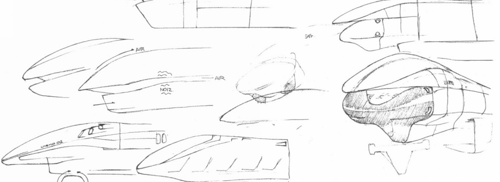
ビルのデザインII (ラフイメージ)

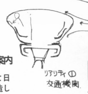





## リニモ

座談会のページでも言いましたが、当初、アニメというものをまるっきりわからないのをいいことに、描きたいものを羅列しているだけの絵……いま見ると、実にアニメっぽくないですね。

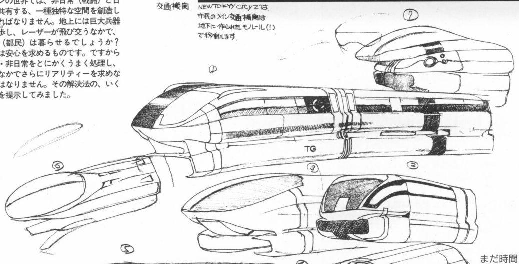


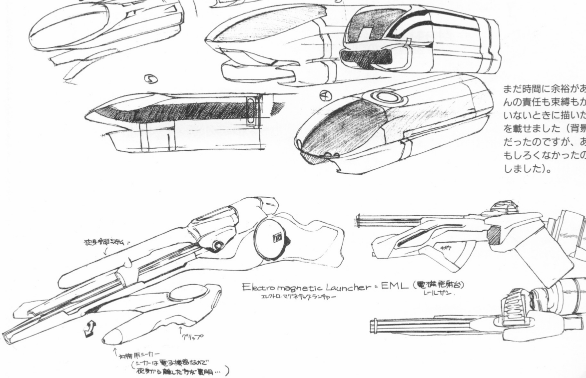

# LINEMOリニモ

## NEW TOKYO CITYのご案内

エバンの世界では、非日常（戦闘）と日常を共有する、一種独特な空間を創造しなければなりません。地上には巨大兵器が闊歩し、レーザーが飛び交うなかで、市民（都民）は暮らせるでしょうか？人々は安心を求めるものです。ですから日常・非日常をとにかくうまく処理し、そのなかでさらにリアリティーを求めなくてはなりません。その解決法の、いくつかを提示してみました。




まだ時間に余裕があり、なんの責任も束縛もかかっていないときに描いたラフ画を載せました（背景が主体だったのですが、あまりおもしろくなかったので削除しました）。



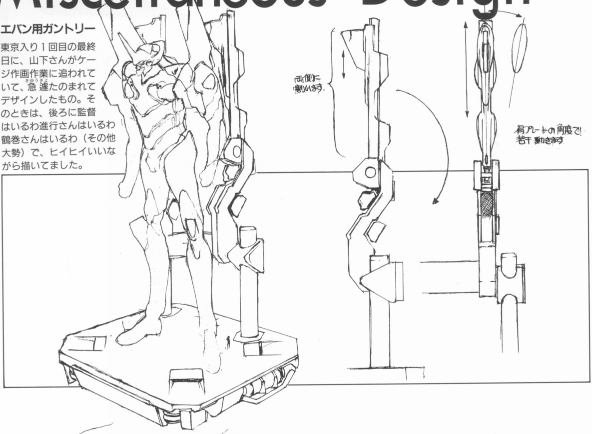
# EVA WORLD

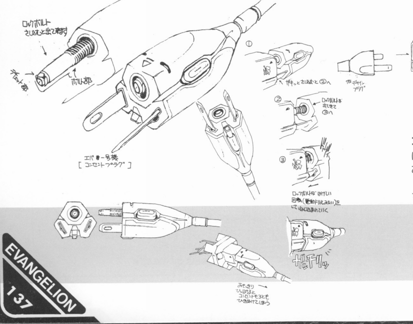
## とにかくなんでも描いて送りなさい——山下いくと 談

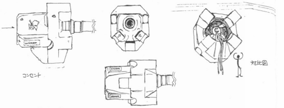
# Miscellaneous Design

### エバン用ガントリー

東京入り１回目の最終日に、山下さんがケージ作画作業に追われていて、急遽（きゅうきょ）たのまれてデザインしたもの。そのときは、後ろに監督はいるわ進行さんはいるわ鶴巻さんはいるわ（その他大勢）で、ヒイヒイいいながら描いてました。

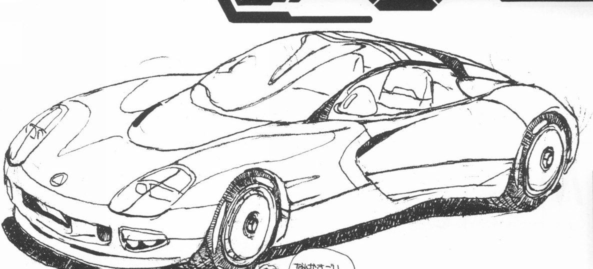


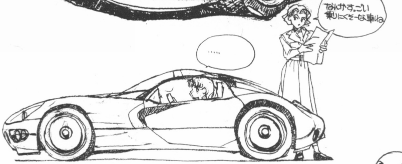



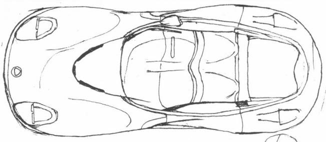

### コンセント

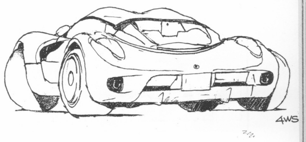
ほとんど冗談の延長にあるかのごとくのデザイン。ある日、山下さんがつかまらない日があり、監督と２人で、ああだこうだで描いたもので、後日、山下さんがつかまり、ボツになりました（ホッ…）。

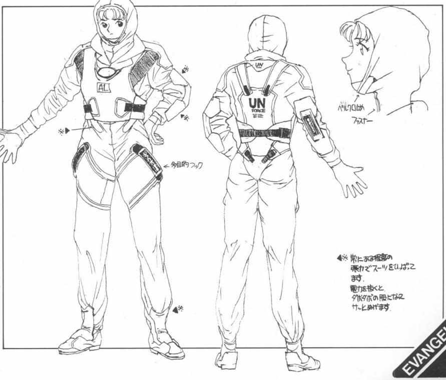




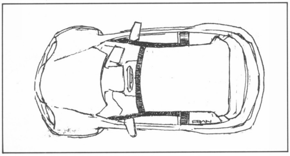

第壱話から出てくる、ミサトさんの車。これも私の先走りデザイン……このデザインを見たのかどうか記憶にないのですが、東京に行ったときに貞本さんから「ミサトさんの車はアルピーヌ・ルノーにしたいんですよ」と言われA-310をたのまれたのですが、時間がなくて……。

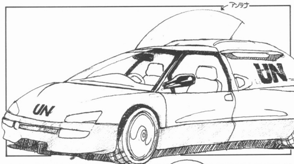


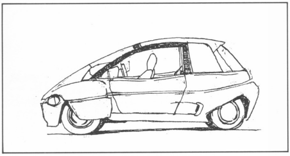


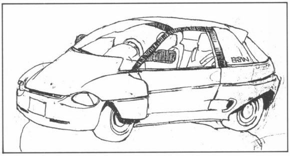

対疫スーツ。まだ作画作業に入る前段階に、脚本からデザインしたものです。



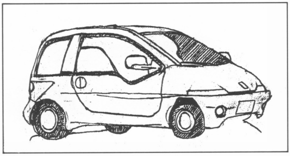


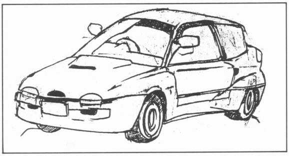





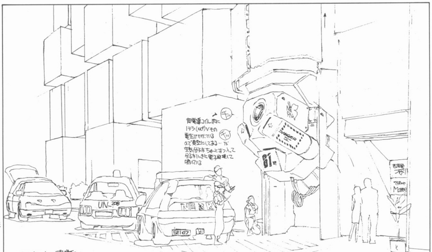





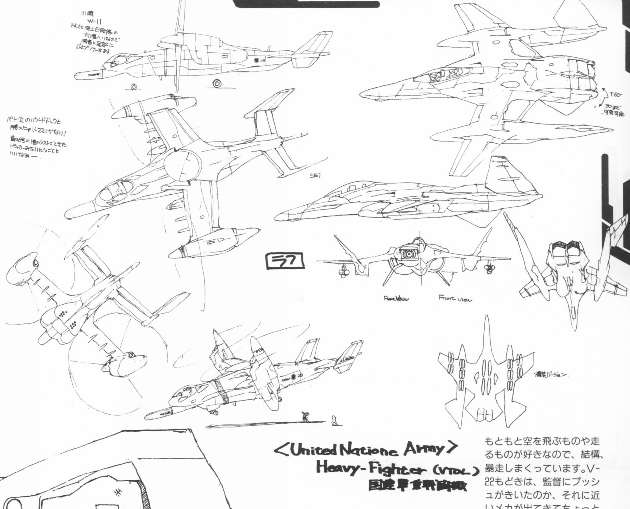


自動車はいっぱい描きました。もともとが好きなせいもありましたが、近未来における車の必然性と、描いておいて足りなくなることはあっても、余ることはまずないだろうと思ったからです（実際は、ほとんど出て来ませんでしたが）。

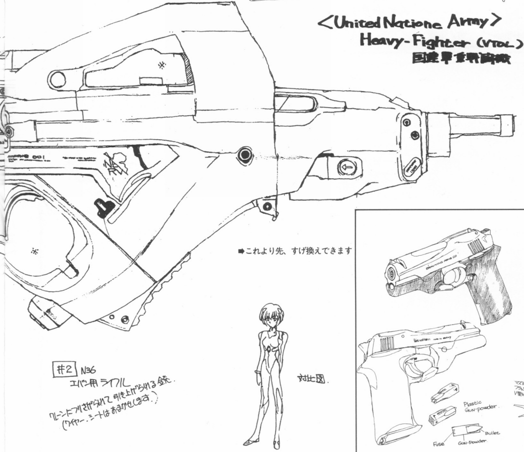



➡こんなシーンも想像していたわけで……

コンセント・デザイン




もともと空を飛ぶものや走るものが好きなので、結構、暴走しまくっています。V-22もどきは、監督にプッシュがきいたのか、それに近いメカが出てきてちょっとウレシイ。

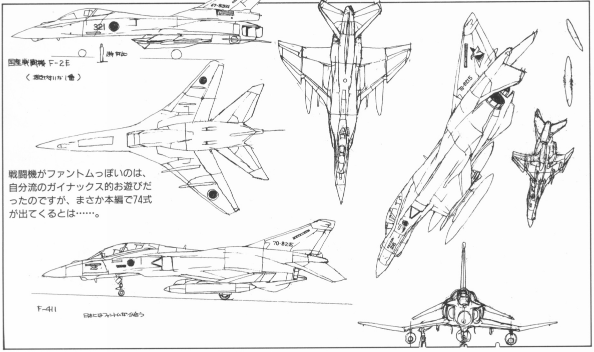



⇒これより先、すげ換えできます

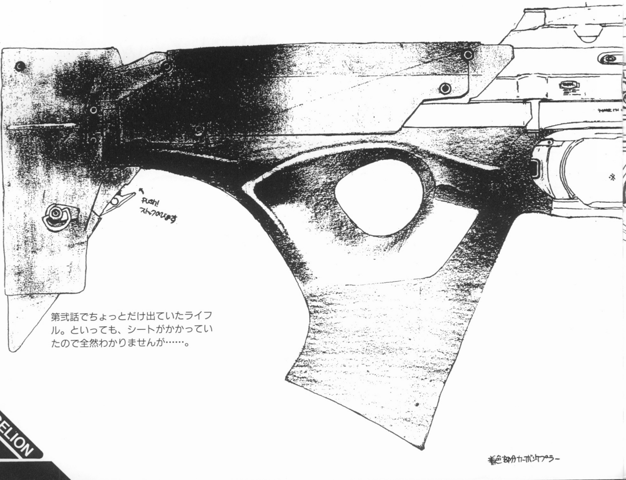


# WEAPON

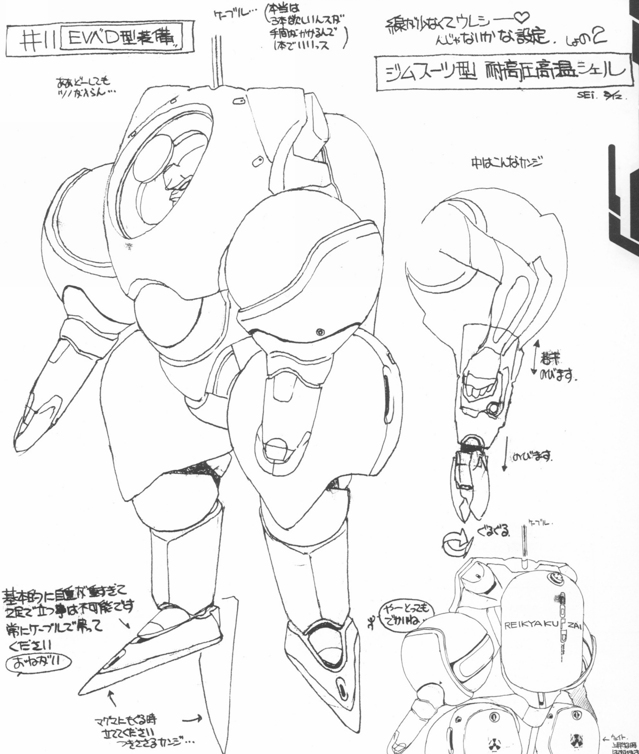
兵器関連デザインをまったくやることができなかったのは寂しい限りでした。ここに載っているのは、好きに描いたもので直接エバンにかかわるものではありません。なので、無理やり４ページ分に突っ込んでますライフルとマグマダイバーのボツ稿は、エバンに関係するものなので、大きく取り扱っています。




戦闘機がファントムっぽいのは、自分流のガイナックス的お遊びだったのですが、まさか本編で74式が出てくるとは……。

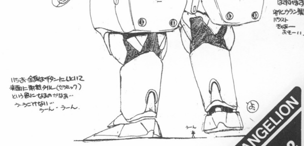


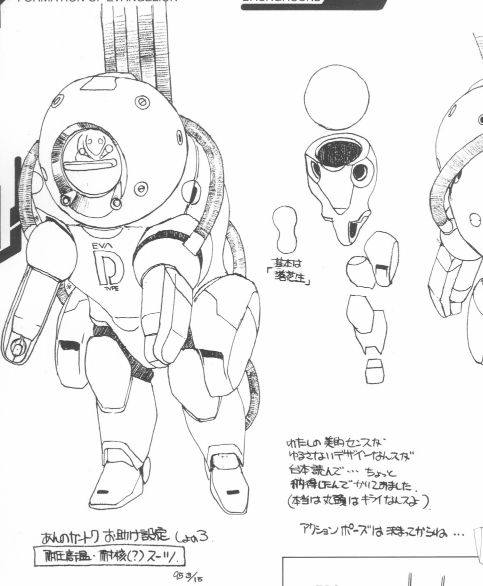

第弐話でちょっとだけ出ていたライフル。といっても、シートがかかっていたので全然わかりませんが……。



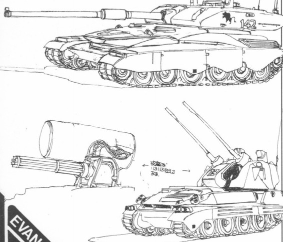

マグマダイバーは実のところ、自宅とガイナックスとのファックスでのやりとりでつくりあげました。最初のころは、脚本しか送られてこなかったので、〝カッコイイやつ〟(?)を送っていたのですが、監督から〝もっとコミカルなやつ〟と、イメージ画が送られてきたのをリファインしたものです。

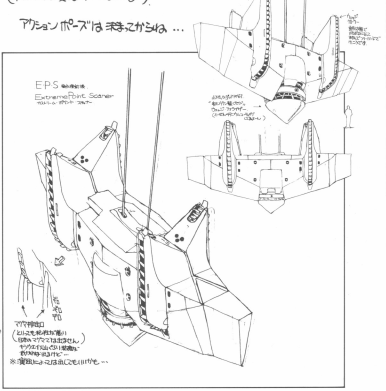
ガイナックスに最終的に送ったデザイン決定稿とはちょっと違います。






おまけ……戦車も描いていた。



## 新世紀エヴァンゲリオン コンセプトデザインワークス

# それをなすもの

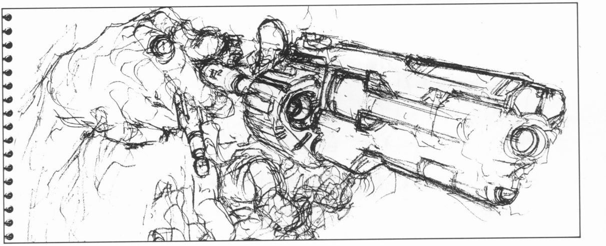
いま、劇場版用準備プロット「彼方の待ち人」の最後の挿絵（83ページ）を描き終わったところです。「こんなのはシンジじゃない！」と言う声が、あちこちから聞こえてきそうで、ひとりほくそえんでいます。「果たしてどうかな？」自ら未来を獲得するために立ち上がらなかったとしても、実は膝を抱えてる行為だって誰かを犠牲にして、何かを消費してはじめて継続できるのです。つまり、能動的か、受動的かの差でしかなく、奪い去ることで獲得できるのが未来なら、誰かの犠牲を自覚してほしいのです。あの絵は、ほぼ致命傷を与えた敵の仮想憑依体（カヲル君かなあ）にとどめをさすために、EVA01が敵EVAに突き立てた刃の上を、ソードシャープナーに乗って迫りつつあるシンジ君の姿として描きました。メカデザインの私がこんなもの描いてどうするの、と、自分でもおかしいのですが、きお氏との対談でもあったように、ロボットものにおいてはやはり主人公の行動に注意がいってしまうのだ、と改めて思う次第です。シンジ君の行く末については、貞本さんが漫画で決着してくれるでしょう。

この本の主旨は、「新世紀エヴァンゲリオン」という、お騒がせという点においては台風なみのアニメーションについて、メカニックサイドの人間が、どうこの話にアプローチしていたかをヴィジュアルを中心に伝えるところにあります。というわけで山下、きお両名のエヴァンゲリオンにかかわるものを、落書き同然のものも含め、かなり雑多に集めてあり、ひょっとするとできあがりは闇ナベのようかもしれません。この本を出すにあたっては、庵野監督をはじめガイナックスの皆さん、角川書店の皆さん、そのほか多くの方々にその御尽力を感謝いたします。きおさんも忙しいところをありがとう。

最後は、同人誌「BP EMISSION」の巻末を飾った言葉でしめくくりたいと思います。

さて、みんなが「なぜ、そこまで」といえるほどに盛り上がった、このカーニバルも、もう終わりです。21世紀まであと1年と9か月、善きにつけ、悪しきにつけ、EVAはこの20世紀末を映す一つの鏡として、この時代に根を下ろしてしまったので、もう未来には持っていけません。いつか皆さんが背を振り返るとき、さまざまな思いとともに、世紀を隔てる壁の向こうから、その紫の巨人は手を振るのです。

**山下いくと**




1998年3月25日　初版発行

著者名／山下いくと　きお誠児

発行人／角川歴彦

発行所／株式会社角川書店　ニュータイプ
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業03（3238）8530
編集03（5229）3550
振替00130-9-195208

印　刷／大日本印刷株式会社

製　本／株式会社多摩文庫

落丁・乱丁本は、ご面倒でも小社営業部サービスセンター宛にお送りください。送料は小社負担でお取り替えいたします。





Printed in Japan
ISBN4-04-852908-0　C0076

NerV

NEMUTAIYOU

9784048529082
1920076014000
ISBN4-04-852908-0
C0076 ¥1400E
定価:本体1400円(税別)
角川書店

NEMUTAIYOU

9784048529082
1920076014000
ISBN4-04-852908-0
C0076 ¥1400E
定価:本体1400円(税別)
角川書店

結局、「EVA」に関しては
完結したと言っても完結したわけではないし。
すべての謎をかけるだけかけて、通り魔のように
逃げてるわけですよ。謎そのものよりは
「謎をかけられた」という行為自体が、
すごくディープに残るんですよね。

本文「山下いくと・きお誠児スペシャルトーク」より